

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan kecepatan yang terus meningkat didukung dengan adanya teknologi informasi yang turut serta mengiringi sehingga berubah serba digital dan modern. Salah satu perkembangan teknologi zaman yaitu ditandainya fenomena revolusi industri. Revolusi Industri 4.0 dicetuskan untuk pertama kalinya oleh Kanselir Jerman Angela Merkel. Revolusi Industri 4.0 menjadi perubahan menyeluruh yang mempengaruhi semua aspek produksi dalam sektor industri yang memadukan teknologi digital dan internet bersama industri tradisional atau konvensional (Anthony et al., 2020). Pengaruh yang diberikan dari revolusi industri ini tidak hanya pada bidang industri saja, namun berdampak pula pada pendidikan khususnya pada pendidikan kejuruan yang memiliki relasi dengan dunia industri. Revolusi Industri 4.0 juga sangat mempengaruhi perkembangan dunia kerja saat ini, dimana pengaruhnya menuntut generasi milenial agar tidak hanya menjadi cerdas dalam hal teoritis tetapi juga kemampuan belajar yang tinggi (Anthony et al., 2020).

Sejalan dengan dampak yang diberikan oleh revolusi industri, pendidikan juga dituntut mengimbangi zaman yang semakin canggih dan berkembang. Apalagi pada zaman yang serba teknologi seperti sekarang. Menurut (Jusmawati et al., 2020), pendidikan di abad ke-21 ditandai oleh munculnya fenomena revolusi

industri 4.0 dimana revolusi ini diikuti dengan melesatnya pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di berbagai bidang, tak terkecuali di bidang pendidikan. Pada era revolusi industri 4.0, dunia akademik akan semakin mengglobal di masa depan, hal ini menuntut perguruan tinggi untuk memperkuat inovasi, jejaring, dan kerja sama antara institusi dalam dan luar negeri (Mali, 2020). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai strategi untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat dan harus mampu menghadapi semua zaman perubahan yang semakin mengglobal saat ini sehingga sebagai generasi muda dapat memperkuat semua perubahan yang akan terjadi (Zainal, 2021). Pendidikan tidak luput juga menjadi dampak dari teknologi dan perubahan zaman. Effendi & Wahidy, (2019) berpendapat, kemunculan media elektronik sebagai alternatif sumber belajar selain pendidik menandakan bahwa teknologi saat ini memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Seperti pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran seperti *e-learning*, sistem manajemen pembelajaran, aplikasi *mobile*, *flipbook*, *e-modul*, *flipcard*, *flashcard*, dan lain sebagainya.

Teknologi telah memainkan peran penting sebagai penggerak utama perubahan selama revolusi industri 4.0, seperti yang terus berlanjut hingga saat ini. Selain itu, perubahan ini juga berdampak pada dunia pendidikan, utamanya pada peserta didik dimana cara belajar di era sekarang yang disebut dengan *digital native*. Peserta didik terbiasa akan struktur kognitif, seperti kemampuan untuk melakukan beberapa tugas sekaligus atau mendengarkan musik sambil membaca namun tetap memahami materi. Ini adalah salah satu karakteristik pembelajaran *digital native* (Prensky, 2001). Generasi *digital native* juga terbiasa dengan lingkungan seperti itu

dan memandang teknologi digital sebagai bagian dari kehidupan mereka. Mereka sering melakukan aktivitas sehari-hari dengan menggunakan komputer, video game, musik digital, video game, ponsel, dan berbagai perangkat permainan yang diproduksi di era digital (Mardina, 2011). Generasi *digital native* ini tentu akan membawa dampak pada gaya belajar. Tentu saja, agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan hasil pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang, perubahan metode pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan guru di kelas harus diimbangi dengan perubahan gaya belajar siswa yang hampir seluruhnya adalah *digital native* (Smaragdina et al., 2020).

Generasi *digital native* juga telah terjadi pada mahasiswa di perguruan tinggi vokasi. Kualitas lulusan yang bersaing di dunia kerja dipengaruhi secara signifikan oleh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan vokasi (Andriani & Hadijah, 2021). Pendidikan vokasi berkaitan erat dengan keterampilan dan persiapan peserta didik di dunia kerja. Pendidikan vokasi merupakan tempat beradaptasi untuk mengikuti perkembangan teknologi (Andriani & Hadijah, 2021). Pendidikan vokasi merupakan salah satu program pendidikan yang ditargetkan menghasilkan lulusan berkualitas profesional yang siap bekerja sesuai dengan kompetensinya (Yanto et al., 2022). Salah satu hal yang mempengaruhi bagaimana pendidikan vokasi dilakukan adalah bagaimana media pembelajaran digunakan. Hal ini terkoneksi secara tidak langsung dengan teknologi pendidikan guna mendukung keberlangsungan pendidikan vokasi.

Salah satu institusi yang menyelenggarakan pendidikan vokasi dan menerapkan kurikulum merdeka yaitu program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Universitas Pendidikan Ganesha. Saat ini program studi terdapat

permasalahan dalam hal pembelajaran. Program studi ini berfokus pada sajian makanan dan minuman dengan berbagai macam olah. Baik dari tahap persiapan, pengolahan, penyajian, hingga kepada teknik memasak yang beragam.

Observasi dilakukan dalam bentuk wawancara pada 5 Mei 2023 yang bertempat di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam wawancara ini pedoman yang digunakan yaitu instrumen analisis kebutuhan sumber belajar. Narasumber dalam wawancara analisis kebutuhan sumber belajar ini adalah dosen pengampu mata kuliah Kuliner Eropa yaitu Ibu Dr. Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil wawancara beliau mengungkapkan bahwa masih ada permasalahan yang muncul berkaitan dengan sumber belajar dan media ajar, antara lain yaitu 1) Media pembelajaran yang dipakai menggunakan power point, modul dan link video dari youtube, hal ini kurang memfasilitasi belajar mahasiswa dikarenakan media belajar belum *upgrade* selain itu juga perkembangan media belajar dinilai kurang mengikuti perkembangan zaman digital yang bersifat interaktif, padahal perkembangan media belajar sudah banyak berkembang di luar sana, 2) Belum terdapat pengembangan media *flipbook* atau modul digital yang memudahkan peserta didik dan bersifat memandirikan dalam belajar, 3) Munculnya fenomena *digital native* yang menjadi kebiasaan mahasiswa dalam belajar seperti penggunaan gawai serta ketertarikan mahasiswa dalam digitalisasi dan ragam gaya belajar mahasiswa dalam mempelajari materi.

Hasil dari wawancara di atas untuk meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa, maka media pembelajaran yang dianggap lebih sesuai perkembangan zaman harus dikembangkan. Selain itu mahasiswa tidak merasa bosan jika media

belajar yang digunakan lebih *upgrade*, apalagi kebiasaan baru mahasiswa milenial yang tidak terlepas dari gawai. Diperkuat lagi dengan ragam gaya belajar mahasiswa yang beragam. Gaya belajar kinestetik prosesnya melalui gerakan sehingga mudah menerima materi belajar, ada juga gaya belajar auditori yang dimana proses pemahaman lebih cepat jika menggunakan indera pendengaran, juga ada gaya belajar visual yang menekankan proses pemahaman dengan indera penglihatan dapat berupa gambar dan foto (Sari et al., 2016). Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menjadi penting untuk dilakukan. Pengenalan media belajar *flipbook* terhadap peserta didik sangat menarik karena tidak terbatas pada konten materi dan pengayaan, tetapi juga dapat mencakup audio, video, barcode, kuis, dan multimedia lainnya (Mardiana & Harti, 2022). Sehingga mampu mengatasi beragam gaya belajar mahasiswa yang sesuai dengan daya tangkap pemahaman mereka masing-masing.

Selain itu, studi pendahuluan dilakukan pada tanggal 5 Mei hingga 18 Mei 2023 dengan membagikan kuesioner melalui Google Form dan melibatkan 25 mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang sudah mengambil mata kuliah Kuliner Eropa. Setidaknya terdapat 9 pertanyaan yang diajukan dalam angket yang dibuat. Berikut hasil dari perolehan kuesioner yang telah disebar. (1) 54% mahasiswa merasa senang dengan mata kuliah Kuliner Eropa, (2) 90% mahasiswa tertarik jika materi hidangan *main course* lebih variatif seperti terdapat gambar, video materi maupun tutorial praktikum, (3) 87% mahasiswa senang membaca materi yang bersifat variatif dan memuat konten gambar yang menarik, (4) 84% mahasiswa terbiasa menggunakan *e-learning* dalam belajar, (5) 84% mahasiswa membutuhkan buku atau sumber ajar yang lebih

upgrade dan canggih untuk menunjang pembelajaran yang lebih interaktif, (6) 84% mahasiswa menyetujui pembuatan *flipbook* hidangan *main course* dengan tujuan mempermudah pemahaman, (7) 82% mahasiswa menyetujui jika pembelajaran hidangan *main course* akan lebih interaktif jika menggunakan *flipbook*, (8) 86% mahasiswa memiliki *device* gawai dan laptop yang dipakai dalam belajar, (9) 82% mahasiswa merasa bahwa layanan internet di kampus baik dan menunjang pembelajaran.

Hasil angket ini sejalan dengan paparan oleh dosen pengampu mata kuliah Kuliner Eropa, yang dimana kebiasaan yang dilakukan oleh mahasiswa serta minat dan motivasi belajar mereka menggunakan sentuhan teknologi disinyalir lebih besar daripada menggunakan media ajar yang lama. Alasan ini lah yang dijadikan sebagai pengembangan media interaktif seperti *flipbook* yang mampu memberi solusi atas perihal di atas. Selain itu diperlukan suatu bahan ajar yang mewadahi foto, video tutorial praktikum hidangan yang dapat dipelajari agar mempermudah mahasiswa dalam mempelajari materi *main course* mata kuliah Kuliner Eropa.

Sesuai dengan permasalahan di atas, untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar serta mendukung proses pembelajaran, maka dibutuhkan sebuah solusi media pembelajaran berbasis *IT (Information and Technology)* yang relevan dengan perkembangan zaman berupa *flipbook*. Penggunaan perangkat lunak untuk menciptakan lingkungan belajar adalah ide yang bagus dalam mengefektivitas waktu pembelajaran dan dan menyajikan materi dengan lebih menarik dan jelas (Andriani & Hadijah, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, tidak terlepas dari pesatnya kemajuan teknologi yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, termasuk pemanfaatan

komputer sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (Rahmi et al., 2019).

Proses pembelajaran tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran, yang berfungsi sebagai wadah bagi peserta didik untuk memahami materi. Andriani & Hadijah, (2021) mengungkapkan hubungan antara media dan pembelajaran adalah komunikasi, penyampaian pesan, dan pencapaian tujuan. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami ketika media digunakan dalam proses belajar mengajar. Dunia pendidikan tidak mungkin dipisahkan dari peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar (C. Marsiti et al., 2023).

Untuk meningkatkan kinerja siswa selama proses pembelajaran, diperlukan media belajar yang menarik, interaktif dan sesuai dengan perkembangan zaman (Nisa et al., 2022). Peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap sistem multimedia yang menampilkan teks, gambar, video, audio, dan animasi, sehingga pembelajaran interaktif dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. (Amanullah, 2020). Salah satu penerapan dari media interaktif ini yaitu penggunaan media digital *flipbook* dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran *flipbook* adalah salah satu perangkat atau sarana sebagai buku elektronik yang memiliki keunggulan karena dilengkapi dengan gambar, aktivitas, dan suara serta memudahkan peserta didik untuk mengakses dan membaca buku materi dimanapun dan kapan pun. *Flipbook* adalah salah satu lingkungan belajar berupa buku elektronik yang dapat digunakan di handphone atau layar, dan setiap halamannya dapat dibuka seperti buku biasa (Mursidi et al., 2022). Memiliki fitur navigasi yang memungkinkan siswa untuk beralih ke halaman

berikutnya, dengan kombinasi suara, gambar, dan teks, *flipbook* juga memiliki karakteristik seperti halnya membuka buku cetak (Nurwidiyanti & Sari, 2022).

Diharapkan minat dan pemahaman peserta didik akan meningkat sebagai hasil dari penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran yang berujung pada peningkatan partisipasi peserta didik. Mardiana & Harti, (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* efektif dalam menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap materi hubungan dan pelanggan. *Flipbook* juga terbukti valid dan praktis membantu meningkatkan minat dan pengetahuan peserta didik terhadap materi sistem ekskresi manusia (Wicaksono & Kuswanti, 2022). Amanullah (2020) menambahkan pendapat kuat bahwa penggunaan media *flipbook* membuat pembelajaran menjadi sangat fleksibel dan menarik, baik secara visual maupun audio-visual, hal ini solusi cerdas untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif di dalam kelas serta membantu siswa memahami apa yang diajarkan oleh guru. Selain itu pula penggunaan media pembelajaran *flipbook* belum pernah diadakan atau dilaksanakan sebelumnya pada mata kuliah Kuliner Eropa. Beberapa penelitian di atas menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dan mendorong partisipasi aktif mahasiswa, sehingga dapat menjadi alternatif metode pembelajaran hidangan main course pada mata kuliah Kuliner Eropa di program studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner.

Melihat uraian pemaparan diatas, dipandang penting untuk mengembangkan sebuah bahan ajar dimana dalam hal ini berupa *flipbook*. Adanya bahan ajar berupa buku digital seperti *flipbook* diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan dan memotivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran hidangan main course mata

kuliah Kuliner Eropa. Terkait hal ini peneliti melakukan pengembangan media ajar dengan judul **“Pengembangan Flipbook Hidangan Main Course Pada Mata Kuliah Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan dari uraian latar belakang di atas, masalah-masalah berikut ini dapat diidentifikasi:

1. Mahasiswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan yaitu hanya menggunakan modul, powerpoint, dan link video dari youtube. Selain itu, belum adanya pengembangan media pembelajaran untuk materi main course yang sesuai dengan perkembangan zaman yang serba digital.
2. Karakter media belajar yang lama kurang sesuai dengan kebiasaan peserta didik yaitu generasi *digital native*, yang serba digital dan cara belajar peserta didik beragam sehingga perlu media belajar yang sesuai perkembangan zaman serta mampu mengatasi hal tersebut.
3. Ketersediaan materi pembelajaran atau sumber belajar yang dapat membantu mahasiswa belajar serta mampu menghubungkan pemahaman teori dan praktikum dalam belajar materi *main course* masih minim.
4. Peserta didik memiliki minat dan ketertarikan belajar hidangan *main course* jika menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *flipbook* dengan sajian fitur gambar, suara, dan pengalaman belajar di dalamnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian Pengembangan *Flipbook* Hidangan *Main Course* Pada Mata Kuliah Kuliner Eropa ini yaitu sesuai dengan kompetensi dasar

berupa pengertian hidangan *main course*, ciri-ciri hidangan *main course*, komponen penyusun *main course*, contoh hidangan *main course*, sebagai pedoman dalam praktik pengolahan akan disediakan video tutorial praktik, serta dilengkapi dengan lampiran berupa 1). Komponen protein dalam hidangan *main course* seperti daging sapi, domba atau kambing, unggas, *fish*, serta *selfish*. 2) Komponen karbohidrat dalam hidangan *main course* Kuliner Eropa berupa kentang dan pasta.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini berdasarkan penjelasan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan *flipbook* hidangan *main course* pada mata kuliah Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?
2. Bagaimana uji kelayakan *flipbook* hidangan *main course* pada mata kuliah Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?
3. Bagaimana respon mahasiswa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner terhadap *flipbook* hidangan *main course*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan produk pengembangan *flipbook* hidangan *main course* Kuliner Eropa di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan pengembangan *flipbook* hidangan *main course* pada mata kuliah Kuliner Eropa di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

3. Mengetahui respon dari mahasiswa di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner terhadap *flipbook* hidangan *main course*.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berikut ini adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian pengembangan *flipbook* dapat menambah referensi bahan ajar bagi pengajar serta dapat dijadikan sebagai referensi belajar yang memfasilitasi peserta didik mengenai materi hidangan *main course* yang tersedia pada *flipbook*.
- b. Penelitian pengembangan *flipbook* diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan dan wawasan serta memberi pengalaman belajar positif terhadap peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan dan menambah pengalaman belajar di kampus bagi peneliti, yang sangat bermanfaat bagi calon tenaga pendidik.

b. Bagi Program Studi PVS Kuliner

Diharapkan dapat membantu dan menambah bahan ajar digital khususnya dalam mata kuliah Kuliner Eropa di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

c. Bagi Pengajar

Penelitian ini diharapkan pengajar mampu menjadikan sebagai bahan ajar yang lebih interaktif serta dapat membantu menyampaikan materi yang sebelumnya sehingga pembelajaran lebih lancar.

d. Bagi Peserta Didik

Temuan-temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran yang efektif dan efisien dan mampu dipelajari peserta didik secara mandiri serta memberi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

