

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia. Potensi tersebut dapat dikembangkan dengan cara memfasilitasi upaya maupun aktifitas yang dilakukan oleh peserta didik. Dengan adanya fasilitas dalam dunia pendidikan, peserta didik dapat mempelajari berbagai bidang ilmu agar mampu mengembangkan dirinya secara optimal. Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat pesat, dan telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali aktivitas belajar dan pembelajaran manusia (Benny, 2017). Perkembangan teknologi dalam bentuk digital telah membuat bentuk perangkat keras atau *hardware* dan perangkat lunak atau *software computer* menjadi lebih kecil secara fisik dan bersifat *portable* yang memiliki penyimpanan informasi dalam kapasitas besar. Karena hal tersebut perubahan pola belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh manusia dibawa kearah yang lebih *flexible*. Individu dapat memanfaatkan media teknologi dan melakukan proses belajar tanpa terikat oleh faktor ruang dan waktu.

Perkembangan teknologi dan informasi telah menghasilkan ragam dan variasi jumlah media yang berisi aneka informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari. Syafaruddin (2016) menjelaskan bahwa inovasi dalam bidang pendidikan adalah sebuah ide atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai perubahan yang digunakan untuk memecahkan masah-masalah pada pendidikan. Dengan demikian,

maka inovasi pendidikan yang dimaksud bukan hanya pada proses pembelajarannya melainkan pada media yang digunakan. Kemunculan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap suatu keberhasilan pada proses pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaram yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan untuk menunjang berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran.

Dalam perspektif dunia pendidikan media merupakan instrument yang cocok dalam ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran, sebab keberadaanya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik (Arsyad A, 2011). Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang memiliki bentuk jamak yaitu “*medium*” secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara (Cokorda Istri Raka Marsiti et al., 2023). Dalam pengertian ini seorang guru, buku atau teks, dan lingkungan sekolah merupakan sebuah media, secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan alat-alat grafis, photo atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad A, 2011). *National Education Assocation*, mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi bentuk cetak atau *audiovisual*, termasuk teknologi perangkat keras dalam posisi media pembelajaran (Ida Ayu Putu Hemi Ekayani, 2021). Dari pemaparan tentang pengertian media pembelajaran maka dapat di artikan, bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar dalam hal berkomunikasi dan untuk menyampaikan informasi yang dirancang semenarik mungkin dalam bentuk cetak atau *audiovisual*, sehingga mudah dipahami pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran hendaknya dibuat mengikuti zaman dan juga kemajuan teknologi. Hal ini didukung oleh pendapat Zetriuslita, et al., bahwa kemajuan teknologi sangat pesat terutama dibidang pendidikan, sehingga pendidik dan peserta didik perlu belajar dan dapat menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar (Widyasari et al., 2021). Dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan maka peserta didik dapat menguasai materi secara mandiri, meninjau kembali pelajaran serta mengetahui kemajuan mereka. Pemanfaatan teknologi informasi dapat memungkinkan proses pembelajaran yang terlaksana akan efektif, menyenangkan, dan dapat pula melibatkan peserta didik secara aktif dan menjadi salah satu pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan yakni dengan memanfaatkan *comput/laptop*, jaringan *internet smartfhone* atau bahkan media belajar peserta didik.

Salahsatu media pembelajaran yang diharapkan mampu menarik minat peserta didik dan akan menciptakan suasana belajar yang kondusif yaitu dengan penggunaan media *flipbook* dalam proses pembelajarannya (Mulyadi et al., 2016). Hasil dari penelitian *flipbook* ini mendapat penilaian positif dikarenakan materi pembelajaran menjadi sangat mudah dipahami oleh siswa, selain itu pengoperasian *flipbook* tersebut sangat mudah, unsur *music* dan animasi dinilai sangat meningkatkan motivasi, minat dan aktivitas belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* masih sangat relevan, hal ini dibuktikan dalam beberapa penelitian, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Andi et al., 2023), dimana pengembangan *flipbook* dapat membantu meningkatkan literasi sains siswa, dan memperoleh nilai uji validitas media sebesar 84,4% dengan kriteria sangat valid, selanjutnya adapun penelitian yang dilakukan oleh (Widyasari et al.,

2021), penelitian ini digunakan untuk meningkatkan minat serta ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran, secara keseluruhan penelitian kelayakan media *flipbook* ini memperoleh rata-rata sebesar 85,70%, sehingga media pembelajaran *flipbook* ini diinterpretasikan sangat valid untuk digunakan.

*Flipbook* adalah media dengan format elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif, sehingga pembelajaran akan lebih menarik (Diani & Hartati, 2018). *Flipbook* memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi dalam ritme mereka sendiri, mereka dapat mengulang langkah-langkah tertentu atau melihat detail lebih lanjut mengenai materi yang mereka pelajari. Media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata kuliah *pastry* materi adonan *cake* sebelumnya belum pernah di kembangkan, hal ini didukung dengan hasil angket untuk mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah *pastry* dan wawancara dengan pengampu mata kuliah *pastry* yaitu Ibu Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani, S.Pd., M.Pd pada tanggal 27 maret 2024.

Berdasarkan halasil obervasi yang dilakukan, mata kuliah *pastry* memiliki empat CP (Capaian Pembelajaran) yang harus di kuasai mahasiswa, diantaranya; mampu memahami konsep dasar tentang adonan goreng, mampu memahami konsep dasar tentang adonan *cake*, mampu memahami konsep dasar tentang adonan pasir dan yang terakhir adalah mampu memahami konsep dasar adonan sus, dimana dari keempat capaian pembelajaran tersebut, capaian pembelajaran yang memiliki tingkat paling yang paling rumit dalam memahami dan membuat adonannya adalah adonan *cake*, hal ini didukung oleh penelitian (Suksrnasih, 2016) yang menyatakan bahwa tingkat kerumitan pembuatan *cake* terletak dalam pembuatan adonan *cake*

dan tentunya di sesuaikan dengan teori, bahan pembuatan dan tarakan yang tepat hal ini menjadi pemicu gagal atau tidaknya adonan *cake* yang dibuat. Selain itu adapun media pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah *pastry* materi adonan *cake* berpacu pada media internet, dan beberapa media bacaan seperti modul, ppt, dan video, namun dari media yang telah disediakan oleh dosen pengampu, terkait ketertarikan mahasiswa terhadap media masih kurang.

Dengan analisa awal yang telah dilakukan, 24 dari 35 mahasiswa atau sekitar 68,5% mahasiswa menyatakan media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat memberikan keunikan serta variasi dalam proses pembelaja, mahasiswa sangat tertarik mengenai topik media pembelajaran berbasis *flipbook* materi adonan *cake* mata kuliah *pastry*. *Flipbook* dapat menjadi alat pembelajaran yang interaktif (Jafnihirda et al., 2023), *flipbook* memiliki konsep-konsep sederhana seperti gerak, perubahan atau proses kronologis, serta memungkinkan peserta didik untuk melihat secara visual melihat urutan peristiwa atau proses, sehingga membantu memahami dan mengingat indormasi dengan lebih baik. *Flipbook* dikatakan interaktif karena memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang dipelajari fitur-fitur pilihan, simulasi, latihan dan umpan balik langsung serta dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik karena terdapat multimedia didalamnya.

Dalam Program Studi Pendidikan Seni Kuliner, pengembangan *flipbook* adalah alat yang sangat efektif untuk menggambarkan dan menjelaskan proses pembuatan adonan *cake* dalam materi kuliah *pastry*, yang dimana *flipbook* memungkinkan para mahasiswa untuk melihat secara visual langkah-langkah dalam proses pembuatan dan konsep-konsep adonan dari *cake*. Dalam konteks

kuliner, *flipbook* adonan *cake* adalah jenis buku yang berisi urutan atau langkah-langkah dalam membuat *cake*. Selain membantu mahasiswa untuk mempelajari dan memahami proses pembuatan adonan *cake*, mahasiswa juga akan menikmati sajian *flipbook* yang mengkombinasikan animasi.

Penggunaan media *flipbook* dalam proses pembelajaran memiliki respon positif, hal ini dapat dilihat berdasarkan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh (Pixyoriza, 2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* memperoleh presentase hasil validasi media sebesar 85% dan memperoleh presentase hasil ujian respon peserta didik sebesar 86%. Selain itu menurut Sugianto motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* mengalami peningkatan. Secara keseluruhan penelitian-penelitian tersebut memiliki respon positif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, keterampilan dalam berfikir kreatif, serta motivasi, minat dan keaktifan belajar siswa. Namun perlu diingatkan bahwa efektifitas penggunaan media *flipbook* juga dapat dipengaruhi konteks, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Sumber atau media pembelajaran yang digunakan sebelumnya pada materi adonan *cake* tertarik pada pembelajaran dengan media berupa video, bahan bacaan seperti modul dan *powerpoint*.

2. Mahasiswa prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner lebih senang menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bisa meningkatkan motivasi pada pembelajaran.
3. Mahasiswa prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner kurang memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang sudah disediakan.
4. Kurangnya pelengkap Fasilitas seperti media pembelajaran membuat mahasiswa pendidikan Vokasional Seni Kuliner minim pengetahuan mengenai materi adonan *cake*.
5. Dari empat capaian pembelajaran pada mata kuliah pastry, capaian pembelajaran mampu memahami konsep dasar tentang adonan cake memiliki tingkat kesulitan yang tinggi di bandingkan dengan yang lainnya, karena memiliki adonan yang berbeda serta fungsi dari bahan-bahan yang berbeda.

Salah satu media pembelajaran yang belum digunakan pada prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner mata kuliah adonan *cake* yaitu *flipbook*.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah konsep media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses penggunaannya yaitu dengan menggunakan media *flipbook*. Berdasarkan hal tersebut maka pembahasan hanya dibatasi pada masalah pembuatan *flipbook* dan penilaian kelayakan media pembelajaran *flipbook* adonan *cake* untuk kompetensi membuat adonan *cake*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* materi adonan *cake* pada mata kuliah *Pastry* di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* materi adonan *cake* pada mata kuliah *Pastry* di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *flipbook* materi adonan *cake* pada mata kuliah *Pastry* di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* materi adonan *cake* pada mata kuliah *Pastry* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* adonan *cake* pada mata kuliah *Pastry* di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
3. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* adonan *cake* pada mata kuliah *Pastry* di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan teori terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi adonan *cake* mata kuliah *pastry* dan hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan *inovasi* baru bagi dosen terkait pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi adonan *cake* mata kuliah *pastry*.

### 2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi mahasiswa, tersedianya media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil siswa pada materi adonan *cake* mata kuliah *pastry*.
- 2) Bagi dosen, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan dosen dalam menyampaikan materi adonan *cake* sehingga proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan baik.
- 3) Bagi peneliti, dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan, serta dapat memberikan kontribusi terhadap *inovasi* pembelajaran pada dunia pendidikan.