

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan menjadi salah satu upaya manusia dalam mengembangkan potensi diri untuk membentuk pribadi yang unggul dan berkarakter (Ashari, 2024). Tercantum dalam ketentuan Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi manusia berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan”. Sebagaimana yang telah tertulis dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan, maka dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menciptakan bahan ajar yang kreatif serta *update* pada perkembangan teknologi, selain itu guru tidak dapat mengajar dengan hanya menggunakan metode ceramah saja, dikarenakan dapat membuat siswa merasa jenuh dan tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut (Darwanto & Meilasari, 2022) guru memiliki dua pilihan sumber daya pengajaran yakni bahan cetak yang meliputi buku teks, modul, *handout*, sedangkan bahan ajar non cetak yakni *video*, *TV* serta *CD* interaktif. Oleh karena itu, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Sekolah dinilai memiliki peranan sangat penting bagi perkembangan dan terjaminnya kebutuhan kehidupan siswa di kemudian hari. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan lanjutan yang bertujuan menyiapkan lulusan dengan keterampilan sesuai bidangnya, mempersiapkan peserta didik untuk masuk ke dunia kerja dan industri (Simanjuntak et al., 2023). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, fungsi pendidikan SMK adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, karakter, moralitas, dan keterampilan peserta didik (Permendiknas, 2006). Pada dasarnya proses pembelajaran di setiap sekolah merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa, kemudian dalam menyampaikan materi guru menggunakan media pembelajaran agar semua siswa memiliki pemahaman yang sama. Menurut (Zahwa et al., 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran membantu pengajar menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan memungkinkan para audiens untuk aktif serta tidak hanya bergantung pada pendidik sebagai sumber pembelajaran. Sedangkan (Arsyad, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai macam alat yang dapat dipergunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan merangsang perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga merangsang perhatian siswa dan dapat menghindari kebosanan dalam belajar.

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Teknologi informasi juga memberikan peranan yang besar dalam pengembangan keilmuan dan menjadi sarana utama dalam institusi akademik ataupun dunia pendidikan. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi

yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*. *E-Learning* atau pembelajaran elektronik merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana dalam proses pembelajaran menurut DePorter & Hernacki, terdapat tiga gaya belajar seseorang yaitu gaya belajar visual berarti siswa lebih mudah mengingat apa yang mereka lihat, gaya belajar auditorial berarti siswa lebih mudah mengingat apa yang mereka dengar, dan gaya belajar kinestetik yang berarti siswa lebih mudah belajar apabila pada prosesnya disertai kegiatan fisik atau bergerak, bekerja dan menyentuh sehingga proses pembelajaran tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa dapat juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih interaktif sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif (Subagiarta et al., 2022).

SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja merupakan sebuah Sekolah Menengah Kejuruan Swasta di Kabupaten Buleleng, Bali. SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja juga merupakan salah satu dari sekian banyak sekolah yang ingin dapat menciptakan siswa berprestasi dalam semua bidang baik dari segi akademik maupun non akademik, disiplin, berperilaku sopan santun dan budi pekerti luhur dalam kehidupan sehari-hari, lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Pada kegiatan observasi selama sekitar satu minggu, mulai dari Selasa, 22 Januari 2024 hingga Kamis, 1 Februari 2024, di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja menyediakan dua program keahlian, yaitu Akomodasi Perhotelan dan Jasa Boga/Tata Boga. Penerapan kurikulum di sekolah ini menggunakan Kurikulum Merdeka yang dimana Fase E untuk kelas X dan Fase F untuk kelas XI, namun untuk kelas XII saat ini masih menggunakan Kurikulum 13 (K-13).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada Ibu I Gusti Ayu Artayani, S.Pd, selaku guru kelas XI yang mengampu mata pelajaran Keahlian Kuliner dan kepada Kadek Ayu Swandewi, S.Pd, selaku guru Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) pada 26 Januari 2024 menjelaskan bahwa belum adanya media yang mendukung untuk proses pembelajaran dan kurangnya penggunaan media serta sumber pembelajaran yang mudah diterima oleh siswa terutama pada mata pelajaran Keahlian Kuliner materi pelayanan prima, media pembelajaran yang dipakai saat ini belum optimal, karena kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan guru hanya berpatokan pada buku kurikulum-13 sebagai bahan ajar. Belum tersedianya media pembelajaran yang tepat membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi apalagi dengan daya ingat anak yang berbeda-beda sehingga penyampaian materi belum maksimal, terkadang dalam proses belajar kebanyakan siswa merasa bosan dan sulit memahami materi karena guru hanya menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku kurikulum-13 sebagai sarana belajar.

Pelayanan Prima (*Excellent Service/Customer Care*) secara umum berarti pelayanan yang sangat baik, atau pelayanan yang terbaik. Kompetensi pelayanan prima adalah pelajaran yang membahas tentang memberikan pelayanan secara prima kepada pelanggan yang berisi tentang melakukan komunikasi di tempat kerja, memberikan bantuan kepada pelanggan internal dan eksternal serta melakukan pekerjaan secara berkelompok atau tim, sehingga pelajaran ini harus dikuasai oleh peserta didik karena peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) disiapkan untuk menghadapi dunia kerja (Asri, 2017).

Berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah disebar guna mengetahui kebutuhan pembelajaran siswa terkait materi pelayanan prima, penyebaran angket/kuesioner yang

dilakukan oleh peneliti melalui *google form* dengan melibatkan 29 responden yang merupakan seluruh siswa kelas XI Kuliner 2, menunjukkan ada 26 (89.7%) peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari pelayanan prima dengan hanya menggunakan media pembelajaran buku paket K-13 dan PPT. Berkaitan dengan diperlukannya pengembangan media pembelajaran pada lingkup materi pelayanan prima terdapat 24 (82.8%) menyatakan memerlukan pengembangan media pembelajaran pada lingkup materi pelayanan prima. Sedangkan sisa responden dengan berjumlah 5 (17.2%) siswa menyatakan sudah cukup dengan menggunakan buku paket K-13. Dari hasil responden tersebut menunjukkan bahwa siswa benar mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pelayanan prima dan membutuhkan suatu media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, didukung dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa dari 29 siswa (100%) responden setuju jika materi pelayanan prima dikembangkan kedalam media *flipbook* pembelajaran.

Pemilihan media *flipbook* pembelajaran didasari dengan kemajuan teknologi dan kelebihan *flipbook* yang dapat menyajikan materi dalam bentuk kata, kalimat, gambar, video, audio, animasi, quiz dan mudah dibawa kemanapun sehingga mampu digunakan dalam proses belajar mengajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik, variatif, interaktif, dan menyenangkan, dengan demikian guru tidak hanya mengandalkan metode ceramah saja dan dapat membangkitkan minat belajar siswa tanpa mengurangi keberfungsian sebagai sumber belajar dan informasi (Sumartini, 2022). Media ini nantinya dapat mensimulasikan materi pelajaran dalam media nyata yang dikembangkan dengan menggabungkan unsur teks dan gambar, *video*, animasi dan suara, agar materi yang disampaikan menjadi menarik siswa dalam proses pembelajaran selain itu, media

ini akan lebih efisien dari buku paket dan siswa juga dapat menggunakan sebagai sumber belajar mandiri baik disekolah maupun dirumah (Subagiarta et al., 2022).

Berkaitan dengan dilakukannya penelitian ini, untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menarik perhatian siswa dalam belajar pada penelitian sebelumnya telah dilakukan pengembangan media pembelajaran oleh Shofa Madaniyah, Lucia Tri Pangesthi, Sri Handajani, Ita Fatkhur Romadhoni, (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Tata Hidang *American Service* di SMKN 8 Surabaya". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dalam pembahasan materi *American Service* dinilai layak dan terbukti mampu meningkatkan minat siswa dan menjadikan siswa lebih fokus dalam belajar. Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Hardinata dan Ruhiat, (2023) dengan judul "Media Pembelajaran *Booklet* Berbasis *Flipbook* pada Materi *Aircraft Instrument System*" menunjukkan hasil *booklet* berbasis *flipbook* dengan model pengembangan 4D mudah digunakan, mudah dioperasikan, menarik, dan mudah dipahami serta layak digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran. Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Wardani dan Susilowbowo, (2021) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *Flipbook* Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran *Scientific Approach* Dalam Pembelajaran Daring Pada Materi Persediaan Kelas XI di SMK Yapalis Krian" menunjukkan hasil bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* dengan model pengembangan 4D ini "Sangat Layak" digunakan pada pembelajaran di kelas pada materi persediaan kelas XI di SMK Yapalis Krian dengan mendapat rerata skor sebesar 83,32% (Sangat Layak). Dari beberapa hasil penelitian serupa yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa

pengembangan *flipbook* layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Bagi Siswa Kelas XI Tata Boga Di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja”. Guna menghasilkan produk *flipbook* pembelajaran dan menguji kelayakan produk tersebut pada penelitian ini, pengembangan media *flipbook* pembelajaran menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh Thiagarajan. Media *flipbook* pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Heyzine*, program berbasis web bernama *Heyzine* dapat mengubah berkas PDF dan gambar menjadi menjadi buku digital atau *flipbook* serta dapat diakses secara gratis maupun berbayar tanpa perlu mengunduh aplikasi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran, yaitu dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan sesekali menggunakan *slide Power point* untuk menjelaskan materi.
2. Sumber belajar yang digunakan kurang menarik dan praktis sehingga belum bisa membuat siswa untuk belajar secara mandiri dan menguasai materi.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran berupa *flipbook* pada materi pelayanan prima di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

4. Belum tersedianya media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima bagi siswa kelas XI tata boga di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka diperlukan pembatasan terhadap permasalahan yang akan dibahas agar lebih fokus dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka permasalahan dibatasi hanya pada pengembangan media *flipbook* pembelajaran tentang pelayanan prima bagi siswa kelas XI Tata Boga di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian di bawah ini sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah - langkah pengembangan media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima bagi siswa kelas XI tata boga di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja?
2. Bagaimana kelayakan media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima bagi siswa kelas XI tata boga di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima bagi siswa kelas XI tata boga di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima bagi siswa kelas XI Tata Boga di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima bagi siswa kelas XI Tata Boga di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.
3. Untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima bagi siswa kelas XI Tata Boga di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terkhusus untuk penelitian pengembangan *flipbook* pada materi pelayanan prima dengan elemen pelayanan makanan dan minuman.
- b) Memberikan pengetahuan tentang pengembangan *flipbook* pada materi pelayanan prima dengan elemen pelayanan makanan dan minuman, mengetahui dampak pemanfaatannya bagi guru dan siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti
  - (a) Penelitian ini sangat bermanfaat khususnya bagi penulis untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pengembangan *flipbook* pada materi pelayanan prima.
  - (b) Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga sebagai bekal untuk menjadi seorang guru atau pendidik.

- (c) Mendapat pengalaman dalam melakukan penelitian tentang media pembelajaran berupa pengembangan *flipbook* / buku digital untuk membantu proses belajar mengajar.

b) Bagi siswa

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar siswa untuk bisa belajar secara mandiri tanpa berketergantungan pada guru.

c) Bagi guru

- (a) Diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran.
- (b) Diharapkan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran.

d) Bagi SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja

- (a) Memberi masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan dan menyempurnakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media – media yang tepat.
- (b) Dapat menghasilkan media pembelajaran baru bagi sekolah yang lebih efisien berupa *flipbook* atau buku digital.

