

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia dengan kemajuan teknologi berdampak bagi pendidikan sehingga penyesuaian terus dilakukan agar proses pembelajaran dapat sejalan dengan perkembangan teknologi yang terus berevolusi. Salah satunya dalam perkembangan saat ini yaitu era *society* 5.0 yang proses pembelajarannya bukan hanya sekedar belajar mengajar, melainkan pendidik maupun peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dengan memaksimalkan penggunaan teknologi, informasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Arfika et al., 2023).

Konsep pembelajaran era *society* 5.0 juga menekankan proses pembelajaran dengan keterampilan abad ke 21 yang meliputi pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional sehingga membentuk karakter lulusan yang kritis, kreatif, adaptif, produktif, dan bertanggung jawab (Pahrijal et al., 2023). Pembelajaran dengan keterampilan abad 21 berfokus pada siswa (*student of center*) yang artinya pembelajaran terpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Keterampilan abad ke-21 mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh percepatan perkembangan global dalam perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi informasi. Dalam hal tersebut,

proses pembelajaran yang tepat dan terintegrasi dengan perkembangan teknologi akan menjadi penunjang dalam pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan lingkungan belajar digital atau pembelajaran daring/berbasis teknologi (Sari & Atmojo, 2021).

Media pembelajaran adalah bahan atau sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan mendorong siswa untuk belajar lebih banyak. Peran serta teknologi digital dalam pembelajaran akan mendukung konsep era *society* 5.0 dan keterampilan abad 21 dalam pendidikan. Untuk itu media pembelajaran yang tepat dan menarik sangat diperlukan, serta terintegrasi dengan teknologi seiring dengan perkembangan zaman ke depan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanjowo et al. (2023) yang menyatakan bahwa pendidik harus mampu menerapkan teknologi pada proses pembelajaran untuk memenuhi minat dan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam dunia pendidikan, pendidikan vokasi menjadi salah satu perhatian dalam pelaksanaannya khususnya pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang cerdas, berkarakter, terampil, dan terlatih sebelum mereka mulai bekerja (Erniasih et al., 2018). Untuk menyesuaikan pendidikan kejuruan dengan kebutuhan masyarakat yang terus berubah, Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi menetapkan program SMK-PK. Program SMK-PK merupakan salah satu program utama yang merupakan kelanjutan dari program sebelumnya yaitu SMK *Center of Excellence* (CoE) dan Revitalisasi SMK, untuk mewujudkan pengembangan SMK yang kualitatif melalui kemitraan dengan dunia usaha. Berdasarkan SK-Dirjen Pendidikan Vokasi terkait Penetapan SMK-PK Tahap 1 Tahun 2021, terdapat 12 SMK yang ditetapkan

sebagai SMK-PK di provinsi Bali. SMK Negeri 1 Manggis adalah salah satu SMK yang pada tahun 2023/2024 baru ditetapkan sebagai SMK-PK. Sebagai SMK pelaksana Pusat Keunggulan yang baru, SMK Negeri 1 Manggis harus mulai melaksanakan beberapa program sebagai SMK-PK. Salah satunya yaitu pemanfaatan platform teknologi dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk mendukung implementasi kebijakan pendidikan pada perkembangan saat ini.

SMK Negeri 1 Manggis terletak di Jl. Raya Antiga, Desa Antiga, Kec. Manggis, Kab. Karang Asem Prov. Bali dan memiliki 5 jurusan yaitu (Kuliner, Perhotelan, Teknik Komputer dan Jaringan, Teknik Sepeda Motor, dan Teknik Kendaraan Ringan). Jurusan kuliner atau sering disebut tata boga adalah jurusan yang memfokuskan pembelajaran dalam dunia industri pariwisata terutama dalam bidang produksi dan pelayanan kuliner. Dasar-dasar kuliner merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari peserta didik pada fase E atau pada jenjang kelas X. Dalam mata pelajaran dasar-dasar kuliner, terdapat beberapa elemen dalam pembelajarannya. Salah satu elemennya yaitu praktik dasar memasak secara menyeluruh yang memiliki beberapa pokok bahasan, salah satunya yaitu materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery*.

Materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* merupakan pembahasan terkait dengan dasar-dasar *pastry* dan *bakery* yang harus dipahami oleh peserta didik sebelum lanjut ke jenjang/fase berikutnya. Materi ini memuat beberapa pokok bahasan dan tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran dalam materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* berdasarkan modul ajar yaitu (1) peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan pengertian *pastry* dan *bakery*, (2) mengklasifikasikan

jenis-jenis produk *pastry* dan *bakery*, (3) mengklasifikasikan peralatan pengolahan *pastry* dan *bakery*, serta (4) mengklasifikasikan bahan-bahan pembuatan *pastry* dan *bakery*. Dalam pembahasan materi ini menekankan peserta didik dalam pemahaman materi secara konseptual sebelum dilanjutkan pada penerapan atau praktikum dijenjang selanjutnya. Dalam materi ini terdapat pendeskripsian dan pengklasifikasian yang tentunya memerlukan suatu visualisasi materi pembelajaran yang baik agar pemahaman peserta didik tercapai. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran akan menjadi peran utama, sehingga diperlukannya suatu media pembelajaran yang dapat memuat konsep materi yang dapat di visualisasikan dengan baik dan tepat.

Wawancara telah dilaksanakan pada 16 Oktober 2024 dengan salah satu guru produktif jurusan Kuliner di SMK Negeri 1 Manggis. Dalam wawancara ini menggunakan instrumen analisis kebutuhan sumber belajar. Adapun narasumber dalam wawancara ini adalah salah satu guru mata pelajaran dasar-dasar kuliner yang mengajar pada fase E atau pada jenjang kelas X yaitu Bapak I Made Sukanta, S.Pd., M.Si. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa terdapat beberapa permasalahan terkait sumber belajar dan media ajar dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) sebagian besar guru menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional seperti *power point* dan buku paket sehingga kurang menarik bagi siswa dalam belajar. (2) Terbatasnya ruang belajar untuk memaksimalkan proses pembelajaran ketika mendapatkan mata pelajaran produktif. Hal ini akan menghambat proses belajar, sehingga diperlukannya media pembelajaran digital yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. (3) Gaya belajar peserta didik yang beragam seperti gaya belajar kinestetik dan audiovisual. Sehingga diperlukannya media pembelajaran yang bersifat interaktif agar mampu untuk

menumbuhkan minat belajar dari siswa. (4) Adanya koneksi internet yang memadai dan gawai yang sudah dimiliki oleh siswa hanya dimanfaatkan untuk bermain media sosial dan *game* yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. (5) Belum terdapat pengembangan media digital yang memudahkan peserta didik dalam belajar yang bisa diakses kapan pun dan di mana pun serta sangat perlu adanya pengembangan media belajar yang bervariasi, efektif dan efisien. (6) Adanya kebiasaan dan ketertarikan siswa dalam proses belajar menggunakan gawai yang dirasa lebih praktis. Hal ini akan mempermudah proses pembelajaran secara digital pada siswa sehingga siswa bisa belajar di mana dan kapan saja.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi dinilai relevan dengan tuntutan perkembangan zaman yang mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Selain wawancara dengan guru produktif mata pelajaran dasar-dasar kuliner, studi awal juga dilakukan dengan membagikan kuesioner melalui *google form* yang melibatkan 35 peserta didik fase E jurusan Kuliner di SMK Negeri 1 Manggis. Terdapat beberapa pertanyaan dalam kuesioner yang dibagikan. Berikut ini adalah rangkuman hasil dari perolehan kuesioner yang telah disebar; (1) 83,43% Peserta didik merasa senang belajar materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery*. (2) 87,43% menyatakan mata pelajaran dasar-dasar kuliner sulit dipahami jika hanya dijelaskan dengan teori saja. (3) 83,43% Peserta didik mencari materi tambahan di internet selain yang sudah diajarkan oleh guru. (4) 85,71% Peserta didik merasa senang dan tertarik belajar dengan media pembelajaran yang terdapat audio dan

gambar. (5) 83,43% Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif. (6) 89,14% Peserta didik ingin agar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif.

Berdasarkan hasil perolehan angket yang telah disebar, hasil tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran dasar-dasar kuliner. Diperoleh bahwa terdapat minat belajar siswa dalam menggunakan teknologi daripada proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Peserta didik merasa sangat setuju agar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Ashari & Puspasari, 2024) serta (Chairunnisa, dkk, 2023) yang menyatakan guru harus memiliki kemampuan untuk membuat dan menggunakan bahan ajar yang inovatif, efektif, dan efisien sambil tetap *up-to-date* dengan kemajuan teknologi saat ini agar pembelajaran menjadi semakin berkualitas..

Gaya belajar dari peserta didik yang beragam dan karakteristik materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* memberikan kesempatan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya memuat materi ajar berupa tulisan, tetapi juga memuat audio, gambar/ilustrasi, dan lainnya yang mendukung pembelajaran seperti halnya terdapat dalam *flipbook*. Penggunaan *flipbook* sebagai media belajar sangat menarik bagi siswa karena kontennya tidak terbatas pada materi dan pengayaan; itu juga dapat mencakup audio, video, link pembelajaran, kuis, dan berbagai jenis media lainnya (Mardiana & Harti, 2022). Sehingga penggunaan media *flipbook* mampu dalam mengatasi gaya belajar peserta didik yang beragam.

Media pembelajaran *flipbook* adalah salah satu jenis media pembelajaran digital yang efektif dan interaktif untuk digunakan selama proses belajar.

Pembelajaran yang interaktif dan menarik memiliki dampak yang baik untuk menumbuhkan minat belajar siswa sehingga pemahaman dari materi pembelajaran dapat terpenuhi. *Flipbook* adalah jenis alat bantu pembelajaran terstruktur yang berisi berbagai materi dan aktivitas, seperti teks, gambar, tautan, dan suara (Velinda dkk., 2024). *Flipbook* digital berisi unsur multimedia, sehingga pengalaman belajar menjadi interaktif dan memudahkan siswa untuk mengakses dan membaca buku materi pembelajaran kapan pun mereka mau. Menurut Utomo, dkk (dalam Purwanti, 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* memiliki beberapa keunggulan yaitu: 1) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran. 2) Meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. 3) Meningkatkan kreativitas siswa. 4) Proses pembelajaran di kelas menjadi lebih mudah bagi guru. 5) Penyampaian konten menjadi lebih konsisten. 6) Pemahaman yang lebih baik terhadap informasi tentang teknologi baru. 7) Siswa menjadi lebih mudah mengingat. Selain itu, (Fikriansyah et al., 2023) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital yang inovatif akan memberikan motivasi pada peserta didik dalam belajar, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* diharapkan bisa terus dikembangkan dalam pembelajaran. Sehingga dalam hal ini, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* penting untuk terus dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan perkembangan zaman dari peserta didik karena memiliki karakteristik yang melingkupi perkembangan pendidikan saat ini.

Dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* dasar-dasar *pastry* dan *bakery*, akan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D karena cocok digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran dan langkah-langkah implementasi model ini bersifat

sistematis dan terperinci (Zamsiswaya et al., 2024). Dalam proses pengembangan media pembelajaran, model pengembangan 4 D terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama adalah pendefinisian (*define*) untuk menentukan dan menjelaskan kebutuhan, serta untuk mengumpulkan data yang relevan tentang subjek penelitian yang akan dilakukan. 2) Perancangan (*design*) perancangan kerangka isi, tampilan dan perancangan ilustrasi yang mendukung isi materi. 3) Pengembangan (*development*) pengembangan media sesuai dengan perancangan sebelumnya dan kemudian akan di uji kelayakan produk. 4) Penyebaran (*disseminate*) tahapan dalam menyebarluaskan produk media yang sudah layak kepada sampel. Model pengembangan 4D digunakan karena setiap tahapan pengembangan produk *flipbook* berkaitan dengan aspek pengembangan inovasi pendidikan, terutama yang berkaitan dengan kurikulum, manajemen sekolah, kebijakan sekolah, dan kepemimpinan sekolah, model pengembangan 4 D digunakan. Selain itu, model pengembangan ini juga lebih sederhana dan memiliki langkah yang mudah dan detail untuk dilakukan oleh peneliti (Waruwu, 2024).

Berlandaskan permasalahan yang ditemukan peneliti pada uraian sebelumnya, maka perlu adanya pengembangan bahan ajar yang bervariasi, menarik, interaktif, dan inovatif pada materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* dalam bentuk media pembelajaran berupa *flipbook* karena mampu memuat materi, gambar, audio, dan tautan yang akan mendukung proses pembelajaran. Terkait hal tersebut, peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran *flipbook* dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Dasar-Dasar *Pastry* dan *Bakery* di Sekolah Menengah Kejuruan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional yaitu berupa ppt dan buku paket.
2. Media pembelajaran yang konvensional belum sepenuhnya mendukung kebiasaan peserta didik sebagai generasi era *society* 5.0, yang serba digital dan dengan gaya belajar peserta didik yang beragam.
3. Siswa merasa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
4. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa menuntut siswa untuk dapat belajar secara mandiri, sehingga diperlukan bahan ajar interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa.
5. Pentingnya pemahaman materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* sebelum siswa menginjak pada fase F atau kelas XI.
6. Media pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital masih belum digunakan terutama pada elemen VI yaitu praktik dasar memasak secara menyeluruh khususnya dalam materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, agar penelitian ini lebih mendalam dan terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Dasar-Dasar *Pastry*

dan *Bakery* di Sekolah Menengah Kejuruan” antara lain:

1. Penelitian ini di fokuskan dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* dengan menggunakan model 4D di SMK Negeri 1 Manggis
2. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* sesuai dengan tujuan materi pembelajaran yaitu hakikat *pastry* dan *bakery*, jenis-jenis produk *pastry* dan *bakery*, peralatan pengolahan dalam pembuatan produk *pastry* dan *bakery*, serta bahan-bahan dalam pembuatan produk *pastry* dan *bakery* dengan mengkombinasikan penyajian materi berupa teks bacaan, audio, tautan video pembelajaran, kuis pembelajaran, dan soal evaluasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* di SMK Negeri 1 Manggis dengan menggunakan model 4D?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang dapat diuraikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* di SMK Negeri 1 Manggis dengan menggunakan model 4D

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil yang akan diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan juga manfaat praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu:

- a. Hasil penelitian pengembangan *flipbook* ini diharapkan dapat menambah referensi bahan ajar bagi guru dan tenaga pengajar. Selain itu, *flipbook* juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang membantu peserta didik dalam memahami materi dasar *pastry* dan *bakery*.
- b. Hasil penelitian pengembangan *flipbook* ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa serta mendorong semangat untuk belajar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu:

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh siswa sebagai alat yang efektif dan berguna untuk membantu mereka belajar secara mandiri. Ini akan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan bagi pengajar untuk dapat menjadikan pengembangan *flipbook* ini sebagai bahan ajar yang lebih interaktif dan efektif serta dapat membantu menyampaikan materi

pembelajaran dengan penggunaan teknologi sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan lancar serta menarik bagi peserta didik

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi bentuk perkembangan dalam proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan dengan pemanfaatan teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk bisa dijadikan sebagai acuan untuk meneliti media pembelajaran *flipbook* lainnya dengan variasi isi yang lebih menarik dan interaktif.

e. Bagi Penulis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bagi penulis dapat menjadi pengalaman belajar dalam pembuatan media pembelajaran *flipbook* khususnya pada materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery*.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran *flipbook* materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* di SMK Negeri 1 Manggis dengan menggunakan model pengembangan 4D. Media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan memuat penyajian materi/teks bacaan, audio, tautan video pembelajaran, dan kuis pembelajaran. Media pembelajaran *flipbook* akan disajikan melalui tautan yang dapat diakses secara online oleh siswa, sehingga tidak memerlukan biaya cetak.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang relevan dengan perkembangan pembelajaran saat ini. Selain itu, SMK Negeri 1 Manggis yang merupakan sekolah pelaksana SMK-PK yang harus menerapkan teknologi ke dalam pembelajaran, maka penelitian ini dianggap penting untuk di kembangkan. Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *flipbook* dengan model 4D pada materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* di SMK Negeri 1 Manggis akan menghasilkan produk berupa *flipbook* yang sudah melewati uji validitas dan beberapa revisi sehingga bermanfaat dan layak digunakan untuk pendidik dan peserta didik dalam belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* dengan model 4D pada materi dasar-dasar *pastry* dan *bakery* di SMK Negeri 1 Manggis didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan penelitian, yaitu

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*) sehingga *flipbook* ini dapat dijadikan sumber belajar.
2. Terbatasnya waktu dan biaya maka penelitian ini hanya pada tahap penyebaran (*disseminate*) dengan target sasaran siswa fase E Kuliner 2 di

SMK Negeri 1 Manggis.

1.10 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah penting yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* dasar-dasar *pastry* dan *bakery*, yaitu:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mendukung proses pembelajaran dalam menumbuhkan motivasi dan interaksi belajar, penyampaian materi pembelajaran, dan pedoman dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat terlaksana secara efektif, aktif, dan efisien.
2. *Flipbook* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang interaktif dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran
3. 4D adalah tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran yang meliputi *define, design, development, disseminate*
4. Dasar -dasar *pastry* dan *bakery* merupakan materi pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner
5. *Heyzine* adalah salah satu aplikasi yang dapat mengubah file dokumen PDF menjadi buku digital dengan efek *flipping* dan dapat memuat beragam aktivitas pembelajaran