

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Peran teknologi sebagai media pembelajaran telah menjadi elemen penentu dalam pelaksanaan pendidikan di era revolusi industri 4.0, yang secara langsung memengaruhi praktik pendidikan, terutama dalam pemilihan media (Marliani, 2021). Upaya untuk mewujudkan luaran pembelajaran yang maksimal, yang menjadi prasyarat fundamental dalam sistem pendidikan berkualitas, sangat bergantung pada kapabilitas sebuah institusi dalam merancang metode pengajaran yang efektif serta relevan dengan karakteristik unik setiap peserta didik, seraya memastikan adanya pendampingan individual (Suyuti et al., 2023). Pada tingkat implementasi, tanggung jawab institusional tersebut diejawantahkan oleh pendidik melalui kemampuannya menyajikan materi secara gamblang dan mudah dicerna, yang pada gilirannya akan membentuk iklim pembelajaran yang suportif, menarik, serta terarah pada sasaran yang telah ditetapkan (Rahayu et al., 2024).

Julita & Purnasari, (2022) menyatakan sejalan dengan perkembangan media pembelajaran yang dinamis, seorang pendidik dituntut untuk adaptif dalam menggunakan perangkat yang lebih mampu menarik minat peserta didik guna meningkatkan semangat belajar mereka. Hal ini juga didukung oleh Amani et al., (2024) yang mengatakan pada era dengan kemajuan teknologi yang berkembang

dengan pesat telah menciptakan keunggulan-keunggulan yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran seperti audio, video, gambar, animasi dan lainnya. Semua keunggulan tersebut apabila disatukan dengan bantuan teknologi akan menghasilkan sebuah inovasi media baru dalam bentuk digital, teknologi pembelajaran juga mencakup perangkat mobile learning seperti smartphone dan tablet.

Meskipun Teknologi Pendidikan menyediakan pendekatan sistematis untuk menkoseptualisasi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Namun, di sisi lain Pendidikan vokasi berlomba lomba untuk menyesuaikan dengan tuntutan perubahan yang ada sehingga Pendidikan vokasi dapat menempatkan diri pada era revolusi 4.0 saat ini. Pendidikan vokasi erat kaitannya dengan pelatihan, serta *hard skill* dan *soft skill* yang sangat esensial di dunia kerja. Oleh karena itu Pendidikan vokasi mewajibkan untuk beradaptasi sehingga memperoleh tidak hanya ketrampilan-keterampilan yang ada di kebutuhan industri saat ini namun, juga dilatih untuk menjadi pemimpin dimasa depan dengan di dorong oleh teknologi (Putra, 2024). Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan berfokus pada cara pemanfaatan media pembelajaran. Pendekatan ini memiliki kaitan tidak langsung dengan bidang Teknologi Pendidikan yang perannya adalah untuk menunjang keberlangsungan proses belajar dalam pendidikan vokasi.

Saat ini, Program Pelatihan Vokasi Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha merupakan institusi yang menyediakan pelatihan profesional, dengan fokus pada mata kuliah Masakan Nusantara. Program ini, yang merupakan bagian dari Fakultas Teknik dan Studi Profesional, diakui kualitasnya dalam memberikan pengajaran di bidang sains, teknologi, dan seni, khususnya di bidang seni kuliner.

Program studi ini memiliki mata kuliah yang mendukung peserta didiknya dalam menempuh Pendidikan, salah satunya yang ada pada Mata Kuliah Kuliner Nusantara. Pada mata kuliah tersebut mengajarkan tentang apa saja yang ada pada Kuliner Nusantara, cara membuat makanan Nusantara dan lain sebagainya. Dosen pengampu Mata kuliah ini yaitu Ibu Dr. Luh Masdarini, S.Pd., M.Pd.

Pada tanggal 9 Agustus 2024, wawancara observasi dilakukan di Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Tujuan wawancara ini adalah untuk menilai kebutuhan sumber daya pendidikan dan menghadirkan dosen pengampu mata kuliah Masakan Indonesia, Dr. Luh Masdarini, S.Pd., M.Pd., sebagai narasumber yang tepat. Berdasarkan temuan dalam wawancara, Masdarini menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran: 1) Dosen tersebut menghadapi kekurangan perangkat teknologi yang memadai untuk era digital saat ini; 2) Belum ada sumber belajar dalam format *Flipbook* maupun modul digital yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri mahasiswa.

Hasil wawancara mengindikasikan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan era kontemporer sebagai strategi untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar mahasiswa. Dan juga, perguruan tinggi sangat amat mengandalkan penggunaan dari teknologi untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh, sehingga pembelajaran lebih fleksibel dari segi waktu dan tempat karena bisa dilaksanakan kapan dan dimana saja (Mahendri et al., 2022). Untuk itu, masalah tersebut penting untuk dapat diatasi dengan mengembangkan media *Flipbook*. Media belajar *Flipbook* dipilih sebagai salah satu media yang inovatif untuk menyampaikan materi pembelajaran, bahan

diskusi, ataupun bahan praktik dalam membantu peningkatan mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan (Firdaus & Hartatik, 2023). Sehingga mampu digunakan sebagai pengembangan yang dapat membantu pembelajaran baik bagi siswa maupun bagi masyarakat, karena penggunaannya yang mudah dan fleksibel.

Berdasarkan temuan peneliti dalam studi awalnya, kuesioner dikirimkan kepada 21 mahasiswa. Para mahasiswa ini telah mengikuti mata kuliah Masakan Indonesia di Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner dan terpilih sebagai peserta survei, dari 9 pertanyaan, ditemukan hasil sebagai berikut: 1) 54% responden merasa senang mempelajari tentang Kuliner Nusantara, 2) 72% responden merasa lebih tertarik dengan pelajaran Jajanan Nusantara yang bervariasi, 3) 68% mahasiswa lebih senang membaca materi yang bervariasi, 4) 90% responden sudah mahir dengan *E-Learning* dalam pembelajaran, 5) 80% responden merasa buku yang lebih menyesuaikan dengan era digital saat ini untuk menunjang pembelajaran, 6) 90% mahasiswa setuju dengan pembuatan *Flipbook* untuk memahami materi pembelajaran, 7) 90% mahasiswa setuju dengan adanya *Flipbook* pembelajaran jajanan nusantara lebih interaktif, 8) 90% mahasiswa mempunyai device handphone atau laptop dalam proses pembelajaran, 9) 89% mahasiswa merasa diberikan tunjangan dalam bentuk internet dan *E-Learning* dalam pembelajaran dari pihak kampus. Maka dari itu berdasarkan masalah diatas, untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik perlu dibuat sebuah media yang menarik atau interaktif dan variatif dengan mengkombinasikan perpaduan antara teks, gambar, video, *audio*, *hyperlink*, animasi *flash*, dan *hotspot* didalamnya (Firdaus & Hartatik, 2023).

Temuan dari angket ini selaras dengan pernyataan dosen pengampu mata kuliah Kuliner Nusantara, yang sama-sama menggarisbawahi perlunya media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap teknologi masa kini. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pendidikan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah melalui format *Flipbook*. *Flipbook* diharapkan mampu meningkatkan daya minat dalam belajar karena isinya yang lebih menarik dengan perpaduan antara gambar serta audio yang disajikan secara point, namun penjelasan terletak dalam bentuk suara sehingga siswa akan fokus mendengarkan dan gambar akan digunakan sebagai implementasi nyata (Amani et al., 2024). Hal ini juga sejalan dengan (Sumartini, 2022) menyatakan bahwa media *Flipbook* menyajikan pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif sebagai alternatif digital dari buku konvensional. Format ini dirancang untuk membangkitkan minat belajar peserta didik tanpa mengurangi fungsinya sebagai sumber belajar dan informasi. Oleh karena itu, media *Flipbook* dapat diterapkan secara fleksibel, baik untuk pembelajaran klasikal maupun individual, serta dapat menjadi media pendukung untuk belajar mandiri dalam mode pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka.

Untuk pengembangan media *Flipbook* ini, digunakan model 4D, yang menurut pandangan (Arkadiantika et al., 2020) model 4D merupakan kerangka pengembangan yang bersifat umum, sehingga dapat diaplikasikan untuk menciptakan berbagai jenis media pembelajaran. Adapun tahapan model 4D yaitu: (1) Pendefinisian (*define*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Distribusi (*desseminate*). Dengan model 4D pada tahap pengembangan (*development*) yang memerlukan pengujian berulang-ulang dan revisi. Dampak

yang ditimbulkan dari adanya evaluasi dan revisi yaitu meminimalisir tingkat kesalahan pada hasil akhir pada model 4D (Khoiron, 2021).

ntuk menjawab permasalahan terkait kebutuhan akan sumber belajar yang inovatif, maka dikembangkanlah sebuah media berupa *Flipbook*. Media ini disajikan dengan format yang selaras dengan teknologi era digital, yang diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran Kuliner Nusantara. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian pengembangan sebuah media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan *Flipbook* Jajanan Nusantara pada Mata Kuliah Kuliner Nusantara”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka didapatkan permasalahan sebagai berikut:

1. Mata Kuliah Kuliner Nusantara mengalami kurangnya media pembelajaran yang lebih menyesuaikan pada era digital saat ini.
2. Peserta didik merasa tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran mata kuliah Kuliner Nusantara yang kurang bervariasi.
3. Perlunya ketersediaan sumber belajar yang dapat membantu mahasiswa belajar dalam mempelajari materi jajanan nusantara secara fleksibel dimana saja dan kapan saja masih minim.
4. Peserta didik mempunyai motivasi dan ketertarikan dengan pembelajaran mengenai Kuliner Nusantara jika menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Flipbook* yang berisi konten perpaduan antara teks, gambar, video, dan audio.

### 1.3 Batasan Masalah

Metode pembelajaran memasak Indonesia menggunakan *flipbook* dalam kurikulum Pendidikan Vokasi Tata Boga Undiksha menghadirkan tantangan sebagai berikut, yaitu kompetensi dasar yang menjadi materi dalam media *Flipbook* pembelajaran ini meliputi subjek penguasaan kompetensi mengenai klasifikasi hidangan Nusantara yang dimana dalam materi tersebut menjelaskan jajanan daerah nusantara dengan daerah yang difokuskan sesuai dengan RPS Mata Kuliah Kuliner Nusantara yaitu Sumatera, Jawa, Sulawesi, Kalimantan, NTB, NTT dan Papua (**Terlampir**), teknik pengolahan, dan sebagai panduan untuk kegiatan praktik pengolahan, media pembelajaran *Flipbook* ini akan dilengkapi dengan video tutorial. Keseluruhan media tersebut dikembangkan menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*).

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media *Flipbook* model 4D pada materi jajanan nusantara dalam pembelajaran mata kuliah Kuliah Nusantara di Universitas Pendidikan Ganesha?
2. Bagaimana kelayakan media *Flipbook* model 4D pada materi jajanan nusantara dalam pembelajaran pada mata kuliah kuliner Nusantara di Universitas Pendidikan Ganesha?

3. Bagaimana respon mahasiswa terhadap media *Flipbook* model 4D pada materi Jajanan Nusantara dalam pembelajaran Mata Kuliah Kuliner Nusantara di Universitas Pendidikan Ganesha?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang diharapkan dari penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan tahapan pembuatan *Flipbook* 4D untuk konten jajanan Indonesia dalam pembelajaran tata boga Indonesia di Program Studi Vokasi Tata Boga Undiksha.
2. Menguraikan uji kelayakan pengembangan *Flipbook* model 4D pada materi Jajanan Nusantara dalam pembelajaran Mata Kuliah Kuliner Nusantara.
3. Menjelaskan hasil temuan respon mahasiswa terhadap pemanfaatan media *Flipbook* 4D bertema Jajanan Indonesia, dalam mata kuliah Masakan Indonesia pada Program Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini diharapkan dapat diubah menjadi alat pembelajaran interaktif. Hal ini akan membantu siswa meningkatkan

pemahaman mereka tentang camilan Indonesia, dan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mereka seiring pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Peneliti

Pengembangan media *Flipbook* model 4D pada materi jajanan nusantara dapat diimplementasikan ilmu yang sudah didapatkan peneliti selama perkuliahan dan menjadi pengalaman belajar bagi peneliti.

### b) Bagi Institusi

Pembuatan *e-book* multimedia 4D tentang camilan Indonesia dapat bermanfaat dan menambah sumber belajar digital yang sesuai dengan era digital saat ini. Hal ini khususnya relevan untuk mata kuliah Masakan Indonesia di Program Pendidikan Vokasi Seni Kuliner.

### c) Bagi Pengajar

Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan daya Tarik peserta didik sehingga dapat lebih memahami pelajaran yang diberikan pengajar melalui bahan ajaran yang lebih interaktif.

### d) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam belajar mandiri dengan menggunakan *Flipbook* tidak hanya belajar tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih menambah suasana dalam pembelajaran yang interaktif.