

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan, karena perkembangannya selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Yani & Rahmadani, 2024). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih, memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif. Kemajuan teknologi digital telah mengubah tatanan pendidikan secara signifikan. Seiring dengan semakin beragamnya kebutuhan belajar, sistem pendidikan mengalami perkembangan menuju arah yang lebih inovatif. Metode pendidikan tradisional yang mengandalkan ruang kelas fisik dan metode tatap muka kini dilengkapi dengan pembelajaran berbasis teknologi. Integrasi perangkat digital, platform daring, dan sumber daya multimedia ke dalam proses pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik secara menyeluruh (Munawir et al., 2024).

Pembelajaran berbasis digital memungkinkan pengelolaan materi ajar secara lebih terstruktur, memberikan akses yang fleksibel bagi peserta didik untuk mempelajari bahan ajar kapan pun dan dimana pun, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam memilih media pembelajaran, pendidik juga perlu mempertimbangkan apakah sarana tersebut sesuai dengan gaya belajar peserta didik atau tidak (Kartikasari et al., 2023). Peserta didik dalam era digital cenderung lebih responsif terhadap penyajian materi yang menarik secara visual, memungkinkan interaksi langsung dengan

materi yang dipelajari (Sari et al., 2024). Hal ini karena media digital memungkinkan penyampaian materi secara lebih visual dan interaktif, yang dapat membantu peserta didik dalam memahami proses kerja secara lebih konkret. Visualisasi yang menarik serta interaksi yang lebih dinamis dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik (Sari et al, 2024).

Saat ini Universitas Pendidikan Ganesha sudah menerapkan kurikulum 2024, pada semua program studi, salah satunya Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Program studi ini berfokus pada pengembangan kompetensi kependidikan, keterampilan vokasional, dan keahlian praktis di bidang seni kuliner, sehingga lulusan mampu menjadi pendidik, praktisi, maupun wirausahawan yang profesional di bidang kuliner.

Wawancara dilakukan pada tanggal 28 Februari 2025 di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Universitas Pendidikan Ganesha. Wawancara ini berpedoman pada instrumen analisis kebutuhan sumber belajar. Narasumber dalam wawancara ini adalah dosen pengampu mata kuliah *Pastry*, Ibu Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil wawancara, beliau menyampaikan bahwa masih terdapat beberapa kendala terkait sumber belajar dan media pembelajaran, di antaranya: 1) diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan capaian pembelajaran di Kurikulum 2024. 2) belum ada pengembangan media *flipbook* materi adonan sus (*choux paste*) mata kuliah *pastry* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Kurikulum 2024.

Selain itu, studi pendahuluan dilaksanakan pada 7 Februari hingga 26 Februari 2025 dengan menyebarkan kuesioner melalui *Google Form*. Studi ini melibatkan 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang sudah mengambil mata kuliah *Pastry*. Dalam kuesioner yang disusun, terdapat sembilan pertanyaan yang diajukan. Berikut adalah hasil dari kuesioner yang telah disebarkan. 1) 30 mahasiswa menjawab saat mengikuti pembelajaran praktik pembuatan Sus/*Choux*, merasa langkah-langkah dan prosesnya sulit; 2) faktor utama yang menyebabkan kesulitan yaitu: 16 mahasiswa menjawab kesulitan dalam teknik pembuatan sus, 21 mahasiswa menjawab keterbatasan media pembelajaran (buku, video, atau lainnya), dan 14 mahasiswa menjawab kurangnya pemahaman terhadap teori dasar adonan sus (*choux paste*); 3) media yang biasanya digunakan dalam mata kuliah *pastry*, khususnya materi adonan sus (*choux paste*) yaitu *powerpoint*, modul ajar, makalah, dan video dari internet; 4) mahasiswa mengetahui tentang media pembelajaran berupa *flipbook*; 5) 30 mahasiswa sangat setuju jika materi adonan sus (*choux paste*) pada mata kuliah *pastry* disajikan dalam bentuk *flipbook*; 6) 80% dari 30 mahasiswa sangat tertarik jika materi adonan sus (*choux paste*) disajikan dalam bentuk *flipbook*, dan 20% dari 30 mahasiswa tertarik jika materi adonan sus (*choux paste*) disampaikan melalui media *flipbook*; 7) mahasiswa memiliki akses ke perangkat yang bisa digunakan untuk membuka *flipbook*; 8) mahasiswa berpendapat jika fitur penting yang ada dalam *flipbook* yaitu berisi gambar, kuis/evaluasi interaktif, dan video pembelajaran pembuatan adonan sus (*choux paste*); 9) mahasiswa sangat setuju jika dilakukan pengembangan *flipbook* materi adonan sus (*choux paste*) pada mata kuliah *pastry*.

Berdasarkan hasil wawancara dan studi pendahuluan di atas, pemilihan media *flipbook* untuk pembelajaran didasarkan pada perkembangan teknologi dan keunggulan *flipbook* sebagai salah satu lingkungan belajar berupa buku digital yang dapat digunakan di *smartphone*, dan setiap halamannya dapat dibuka seperti membaca buku biasa (Arinta, 2024). *Flipbook* ini mampu menyajikan ringkasan materi dalam bentuk teks yang dilengkapi dengan gambar berwarna menarik sesuai dengan topik pelajaran. Dengan menggunakan media *flipbook*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sebagai alternatif dari buku referensi yang disajikan dalam format digital, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa tanpa mengurangi perannya sebagai sumber belajar dan informasi (Sumartini, 2022). Pemanfaatan *flipbook* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menarik perhatian mereka, serta menyajikan informasi dengan cara yang menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas (Awaludin, 2023). Media pembelajaran berbasis *flipbook* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media ini juga terbukti valid dan praktis dalam mendorong minat serta memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Mardiana & Harti, 2022).

Damayanti et al., (2023) mengungkapkan *flipbook* merupakan kumpulan gambar yang bervariasi dari satu halaman ke halaman lainnya. Ketika halaman dibolak-balik dengan cepat, gambar-gambar tersebut terlihat seperti animasi. Menurut (Sa'diyah, 2021) penggunaan *flipbook* menjadi inovasi cerdas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana yang membantu kelancaran proses pembelajaran. Proses pembelajaran selalu berkaitan

dengan media pembelajaran. (Andriani & Hadijah, 2021) mengungkapkan dalam jurnalnya, hubungan antara media dan pembelajaran berperan sebagai alat komunikasi, pengantar pesan dan pencapaian tujuan, hasilnya, penggunaan media dalam proses belajar mengajar membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Dengan demikian, *flipbook* dapat menjadi pilihan alternatif sebagai media pembelajaran untuk materi adonan sus (*choux paste*) dalam mata kuliah *pastry* pada program studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner.

Pengembangan media *flipbook* ini mempergunakan model pengembangan *Four-D* (4D). Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974. Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan berbagai jenis media pembelajaran yang bersifat umum, sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran (Arkadiantika et al., 2020). Model pengembangan 4D memiliki 4 tahap yaitu 1) *Define* atau Pendefinisian, 2) *Design* atau tahap Perancangan, 3) *Develop* atau merupakan tahap Pengembangan, dan 4) *Disseminate* atau tahapan untuk Penyebaran. Keempat tahapan tersebut mencakup seluruh aspek dalam penelitian. Keunggulan utama model ini terletak pada pendekatannya yang *komprehensif*, karena setiap tahap saling terintegrasi dan mencakup seluruh aspek penting dalam proses pengembangan. Dibandingkan dengan model pengembangan lainnya model 4D lebih sederhana namun tetap mencakup seluruh proses penting dalam pengembangan media, sehingga lebih praktis dan efisien untuk digunakan dalam penelitian pengembangan berskala pendidikan. Oleh karena itu, model 4D sesuai untuk digunakan dalam pengembangan media *flipbook* pada materi adonan sus (*choux paste*).

Materi adonan sus (*choux paste*) dipilih sebagai media pembelajaran *flipbook* karena proses pembuatannya yang kompleks. Pembuatan sus memerlukan teknik yang tepat dalam pengukuran bahan, pengadukan, dan pemanggangan agar adonan dapat mengembang dengan sempurna. *Flipbook* sebagai media pembelajaran digital interaktif mampu menyajikan langkah-langkah pembuatan adonan sus (*choux paste*) secara visual dan runtut, sehingga peserta didik dapat mempelajari teknik dengan lebih jelas dan mudah dipahami. Oleh karena itu peneliti ingin mengkaji pengembangan *flipbook* materi adonan sus (*choux paste*) pada mata kuliah *pastry*.

Berdasarkan pemaparan di atas, pengembangan bahan ajar dalam bentuk *flipbook* dianggap penting. Kehadiran buku digital seperti *flipbook* diharapkan dapat meningkatkan minat serta memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran adonan sus (*choux paste*) pada mata kuliah *Pastry*. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media ajar dengan judul “Pengembangan *Flipbook* Materi Adonan sus (*choux paste*) Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Kuliah *Pastry* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan:

1. Diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada pada Kurikulum 2024.

2. Belum ada pengembangan media *flipbook* materi adonan sus (*choux paste*) mata kuliah *pastry* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Kurikulum 2024.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian “Pengembangan *Flipbook* Materi Adonan sus (*choux paste*) Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Kuliah *Pastry* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner” yaitu:

1. Pengembangan *flipbook* ini memiliki ruang lingkup yang terbatas, di mana pengembangan media pembelajaran ini berpusat pada mata kuliah *pastry* pada pokok bahasan adonan sus (*choux paste*) yang sesuai dengan yang ada di RPS.
2. Konten yang dimuat di dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* meliputi materi, gambar pendukung, video tutorial, dan evaluasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang hendak diangkat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan *flipbook* materi adonan sus (*choux paste*) dengan model 4D pada Mata Kuliah *Pastry* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, adapun tujuan yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk dapat mendeskripsikan pengembangan *flipbook* materi adonan sus (*choux paste*) dengan model 4D pada Mata Kuliah *Pastry* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif baik secara teoritis maupun praktis

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 adonan sus (*choux paste*) 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 *Pastry* di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

c. Bagi Pengajar

Diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran dan membantu pengajar dalam menjelaskan materi pelajaran.

