

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari pemikiran para ahli pendidikan yang menghasilkan teori-teori baru sebagai inovasi untuk kemajuan pendidikan nasional. Pendidikan adalah proses pengembangan diri yang bertujuan membentuk watak dan kepribadian peserta didik ke individu yang lebih baik, serta merupakan usaha sadar untuk mendidik agar anak dapat berkembang di masa depan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Menyatakan pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membuat lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, kecerdasan, moralitas, dan kemampuan yang diperlukan untuk kesejahteraan individu, komunitas, bangsa, dan negara(Rahman BP et al., 2022).

Proses pembelajaran di dalam kelas merujuk pada sistem kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat pedoman dan tujuan yang dijadikan pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan. Seiring perkembangan waktu, kurikulum terus mengalami penyesuaian atau penyempurnaan. Kurikulum diibaratkan sebagai pondasi utama dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, penyusunannya memerlukan ketelitian. Kesalahan dalam penyusunan dapat mengakibatkan kegagalan dalam kebijakan dan implementasi pendidikan, sehingga pengembangan kurikulum harus dilakukan secara sistematis mengingat kedudukannya yang sangat penting dalam pengembangan potensi manusia (Rahayu et al., 2023).

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi menjadi komponen penting dalam kegiatan belajar. Saran pembelajaran yang dipergunakan pendidik tidak lagi terbatas kepada buku teks saja, tetapi akan mencakup berbagai sumber digital lainnya seperti video, aplikasi pembelajaran, dan *platform online*. Pemanfaatan teknologi akan memungkinkan para guru menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, yang secara langsung dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik. Studi terbaru menunjukkan bahwa pembaharuan kurikulum di era digital menuntut transformasi menyeluruh pada struktur, isi, dan pendekatan pembelajaran, tidak hanya sekadar mengintegrasikan teknologi (Sumampow et al., 2024).

Pemanfaatan teknologi memberikan peluang bagi para guru untuk menyampaikan informasi melalui cara yang lebih menarik dan interaktif, dimana secara langsung meningkatkan minat serta motivasi peserta didik. Sebaliknya, apabila implementasi kurikulum yang ada di kelas tidak didukung oleh media ajar yang inovatif, maka tujuan pembelajaran kurikulum tidak akan dapat dtercapai secara optimal. Kualitas dari implementasi kurikulum sangat bergantung pada bahan ajar yang relevan dengan tuntutan zaman.

Modul adalah jenis sarana belajar penting yang tersusun secara runtut dengan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik. Modul memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan sedikit bantuan guru. (Famulaqih et al, 2024). Modul ajar Kurikulum Merdeka adalah perangkat komprehensif yang mencakup panduan, Perancangan media, metode, dan petunjuk harus sistematis, atraktif, dan relevan dengan keperluan para peserta didik. Secara konsep, modul ajar menggambarkan Alur

Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Capaian Pembelajaran (CP). Profil Pelajar Pancasila ditetapkan sebagai tujuan yang ingin dicapai (Dona Nengsih et al., 2024).

Kemajuan teknologi saat ini mendorong sekolah untuk memanfaatkan peran teknologi dalam bahan ajar. *E-modul* juga dikenal dengan modul elektronik adalah alat pembelajaran digital yang disajikan dalam format digital dengan penambahan elemen multimedia seperti ilustrasi visual. Keunggulan utama *e-modul* adalah fitur simulasi, yang menjadikannya media pembelajaran layak dan efektif (Lastri, 2023). *E-modul* merupakan adaptasi dari modul konvensional yang dalam penyusunannya melibatkan teknologi, sehingga bersifat interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Perbedaan utamanya: modul konvensional dicetak dalam bentuk fisik dan aksesnya terbatas, sedangkan *e-modul* berbentuk digital (PDF, *flipbook*) yang dapat diakses peserta didik melalui berbagai perangkat elektronik.

Menurut (Winatha et al., (2018), Teknologi menawarkan solusi melalui pengembangan modul elektronik interaktif berbasis proyek. Perangkat digital ini berfungsi sebagai gerbang komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, yang dirancang khusus untuk beradaptasi dengan beragam kemampuan siswa dan mengatasi keterbatasan waktu belajar. *E-modul* ini dapat dikembangkan menggunakan media *flipbook maker*, dimana *flipbook maker* merupakan sebuah aplikasi *e-book* atau perangkat lunak yang memungkinkan pengguna membuat materi interaktif dan portabel. *Flipbook maker* dapat menggunakan multimedia (teks, gambar, video, musik, dan animasi) akan menyajikan pengalaman membaca yang mirip dengan buku cetak karena fitur tampilan halaman yang dapat dibolak-balik (Asmi et al., 2018). *Flipbook Maker* merupakan platform berbasis web yang

dapat mengonversi dokumen menjadi media pembelajaran digital interaktif dengan efek membalik halaman serta dapat diakses melalui tautan web.

Didukung oleh fakta bahwa hampir seluruh peserta didik saat ini memiliki perangkat elektronik, sebagai sarana pembelajaran, *e-modul* berbasis *Flipbook Maker* dapat difungsikan untuk mengadaptasi penyampaian materi dengan keperluan peserta didik (Salsabela et al., 2022). Pembelajaran yang bersifat teoretis dan kurang interaktif sering kali menurunkan minat peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi, khususnya bahan ajar digital seperti *flipbook*, sangat relevan untuk meningkatkan kualitas belajar-mengajar (Aliyyah et al., 2025).

Materi Teknik Dasar Pengolahan Makanan pada mata pelajaran Dasar-dasar Kuliner merupakan materi inti yang sangat membutuhkan banyak tutorial karena mencakup beragam teknik pengolahan. Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara sebagai metode penelitian dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Februari 2025 di SMK Negeri 4 Bangli, tepatnya pada konsentrasi keahlian kuliner kelas X, ditemukan adanya permasalahan terkait media bahan ajar. Saat ini, peserta didik masih menggunakan modul konvensional dan media ajar yang masih kurang dikembangkan.

Hasil wawancara dengan guru pengampu, Ibu Ni Luh Gede Masyani, S.Pd. M.Pd., menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran sudah berjalan baik, konsentrasi peserta didik masih terganggu karena mereka tidak menyukai metode ceramah yang dominan, sehingga guru harus menyelinginya dengan permainan atau kuis. Di samping itu, peserta didik kerap kesulitan dalam membedakan jenis-jenis teknik memasak yang memiliki kemiripan, seperti *baking*, *roasting*, dan *grilling*.

Karena, pada saat proses pengolahannya sama-sama menggunakan alat pemanggang, oven dan panas.

Kurangnya pemahaman dalam materi teknik dasar pengolahan makanan, akan memengaruhi kemampuan para peserta didik dalam menerapkan teknik yang tepat. Dengan demikian, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, serta media yang dapat mendukung peserta didik memahami perbedaan antar teknik memasak secara lebih mendalam.

Wawancara mengungkap bahwa dalam praktik pembelajarannya, guru-guru hanya menggunakan modul ajar konvensional (buku dan latihan mandiri) dan media ajar berupa PPT, video YouTube, *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Google Classroom*. Beliau menyatakan belum pernah menggunakan aplikasi *flipbook*. Data analisis kebutuhan awal dikumpulkan melalui angket yang disebarluaskan kepada 32 peserta didik kelas X keahlian kuliner menunjukkan bahwa 98% peserta didik setuju untuk dikembangkannya *e-modul* pada materi teknik dasar pengolahan makanan.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, pengembangan berbagai media pembelajaran digital terbukti efektif mengatasi kendala proses belajar dan meningkatkan hasil belajar (Istri et al., 2023) Misalnya, studi pengembangan (*R&D*) menghasilkan *e-modul flipbook* yang teruji validitas dan kepraktisannya (Ameriza et al., 2021a) Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual layak karena meningkatkan motivasi belajar siswa (Dewi et al, 2022). Bahkan *e-modul* dapat dikatakan sangat efektif dalam pembelajaran di perguruan tinggi (Budayana et al., 2022). Secara umum, media digital seperti *flipbook* dan *e-modul* secara konsisten memperoleh penilaian kelayakan sangat tinggi dari para ahli.

E-modul berperan sebagai alat bantu belajar yang efektif dan praktis, dengan salah satu bentuknya adalah *flipbook* digital yang dapat dibuat menggunakan perangkat lunak *open source* seperti Heyzine Flipbook. Pengembangan *e-modul* ini mengadopsi model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Keunggulan utama dari *E-Modul Berbasis Flipbook Maker* yang dihasilkan adalah memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran, memiliki tampilan yang menarik dan interaktif, efektif, serta mudah diakses dan didistribusikan (*flexibel* dan hemat biaya).

Oleh karena latar belakang tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan sasaran pengembangan *e-modul* untuk dijadikan bahan ajar digital yang diharapkan dapat mendorong tercapainya tujuan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan daya tarik, efektivitas, dan memastikan bahwa siswa menerima pengalaman belajar yang komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini akan terfokus pada **“Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Teknik Dasar Pengolahan Makanan Kelas X Di SMK Negeri 4 Bangli”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi seperti ditunjukkan berikut ini:

- 1) Guru dan peserta didik memerlukan serana belajar yang interaktif, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah untuk disampaikan dan dipelajari.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar kurang bervariasi, dimana pada proses pembelajaran hanya menggunakan modul konvensional, PPT, video pembelajaran dari *youtube*, serta *google clasroom*.

- 3) Belum dikembangkannya bahan ajar baru yaitu *E-modul berbasis flipbook maker* yang membahas teknik dasar pengolahan makanan di SMK Negeri 4 Bangli terutama kelas X.
- 4) Belum adanya *e-modul* yang dirancang sebagai bahan ajar untuk memandu pesertad didik secara mandiri, dan dapat digunakan sebagai motivasi serta tertarik dengan materi teknik dasar pengolahan makanan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan lingkup penelitian, batasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengembangan sarana belajar berupa *E-modul berbasis flipbook maker*, mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Negeri 4 Bangli kelas X program Keahlian Kuliner ini hanya akan berfokus pada mata pelajaran Teknik Dasar Pengolahan Makanan.
- 2) Tahap penelitian ini hanya akan dilaksanakan hingga uji skala kelompok kecil untuk menguji validitas dan kelayakan awal *E-modul berbasis flipbook maker*.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah, masalah utama menjadi sentral dalam penelitian adalah: Bagaimana desain dan kualitas *E-modul Berbasis iFlipbook Maker* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran Teknik Dasar Pengolahan Makanan khusunya peserta didik Kelas X di SMK Negeri 4 Bangli?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan utama untuk menguraikan secara detail proses yang digunakan dalam pengembangan *E-Modul Berbasis Flipbook Maker* sebagai sarana belajar materi Teknik Dasar Pengolahan Makanan untuk peserta didik Kelas X Keahlian Kuliner SMK Negeri 4 Bangli.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat penting, baik secara teoritis maupun praktis, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi landasan teoretis bagi guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran, serta memberikan informasi positif bagi peneliti dan menambah wawasan di bidang pendidikan, khususnya terkait efektivitas *E-modul berbasis Flipbook i-Maker* dikembangkan sebagai strategi agar mengoptimalkan hasil belajar siswa, sekaligus menjadi referensi penting bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

1) Manfaat Bagi Pendidik

Dengan adanya pengembangan *E-modul* ini diharapkan dapat menjadi alternatif penggunaan media ajar guna peserta didik memiliki motivasi dalam belajar yang lebih giat. Dengan demikian, diharapkan dapat mendukung dan mempermudah guru dalam penyampaikan materi pembelajaran khususnya materi teknik dasar pengolahan makanan.

2) Manfaat Bagi Peserta Didik

Pengembangan *e-module berbasis Flipbook Maker* ini memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mengalihkan perhatian peserta didik untuk belajar tanpa paksaan, mendorong mereka untuk menjadi kreatif saat belajar teknik dasar pengolahan makanan. sehingga peserta didik memiliki kemampuan belajar secara mandiri.

3) Manfaat Bagi Sekolah

E-modul berbasis flipbook maker setelah dikembangkan diharapkan bisa meningkatkan kualitas mutu pada elemen praktik dasar secara menyeluruh khususnya pada materi teknik dasar pengolahan makanan.

4) Manfaat Bagi Peneliti

(1) Pengembangan *E-modul berbasis flipbook maker* ini memberikan kontribusi signifikan terhadap penambahan wawasan dan pengetahuan. Pengalaman berharga ini diharapkan dapat di pandang sebagai modal esensial dalam mempersiapkan diri menjadi tenaga pendidik profesional di masa depan.

(2) Mendapatkan pengalaman dalam melakukan penelitian *E-modul* interaktif berbasis *flipbook* untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan.