

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi memberikan dorongan yang signifikan terhadap otomatisasi hampir di semua sektor kegiatan. Pada era saat ini, manusia menunjukkan ketergantungan yang sangat tinggi terhadap teknologi. Kondisi tersebut menjadikan teknologi telah menjadi salah satu kebutuhan esensial fundamental bagi setiap individu. Pesatnya perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi pada masa sekarang, tidak dapat dipisahkan dari dampaknya dunia pendidikan. Tantangan global mengharuskan sektor pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi sebagai bagian dari usaha untuk meningkatkan standar pendidikan, terutama dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam kegiatan pembelajaran (Lailan, 2024). Menurut Pradnyana et al., (2025) perkembangan teknologi informasi pada masa kini mengalami percepatan yang sangat signifikan. Perkembangan tersebut terlihat dari meningkatnya penggunaan perangkat komputer dan internet. Bidang pembelajaran dapat terpengaruh oleh penggunaan alat-alat ini.

Pendidikan memiliki keterkaitan yang erat dengan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, peran teknologi menjadi semakin penting dalam mendukung pelaksanaan pendidikan. Teknologi dan ilmu pengetahuan, keduanya saling melengkapi dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Suriani et al., 2023). Peningkatan dalam kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

memiliki pengaruh besar dalam berbagai kehidupan manusia. Berkat dukungan dari teknologi digital, berbagai kemajuan dan kemudahan dapat dinikmati. Layanan juga berlangsung dengan lebih cepat, efisien, dan memiliki ruang lingkup yang semakin luas melalui sistem berbasis daring. Salah satu wujud perkembangan teknologi pada era modern ditunjukkan melalui munculnya fenomena revolusi industri.

Revolusi industri 4.0 yaitu sebuah konsep atau ide yang secara awal dikemukakan oleh *Profesor Klaus Schwab*, seorang ekonom terkemuka dari Jerman sekaligus pendiri *World Economic Forum* (WEF). Melalui karyanya berjudul *The Fourth Industrial Revolution*, Schwab menjelaskan bahwa cara orang hidup, bekerja, dan berinteraksi satu sama lain dapat berubah secara drastis akibat Revolusi Industri 4.0 (Harahap, 2019). Menurut Dito & Pujiastuti, (2021) Pendidikan 4.0 merupakan bentuk pendidikan yang terdampak dari hadirnya Revolusi Industri 4.0, yang dicirikan oleh optimalnya pemanfaatan perangkat dan sistem digital (*cyber system*) dalam proses pembelajaran. Guna merespons tuntutan Revolusi Industri 4.0, menuntut pendekatan pendidikan yang mampu menghasilkan generasi yang kreatif dan inovatif, dan mampu bersaing. Satu di antara langkah yang dapat ditempuh adalah dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diharapkan lulusan yang dihasilkan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, bahkan turut berperan dalam membawa transformasi menuju kondisi yang lebih baik.

Indonesia juga perlu meningkatkan kualitas lulusannya agar selaras dengan kebutuhan dunia kerja serta perkembangan teknologi digital. Oleh karena itu, sudah saatnya metode pembelajaran tidak lagi berfokus pada hafalan atau sekadar mencari

sebuah opsi yang menjadi jawaban benar pada suatu soal. Sistem pendidikan di Indonesia perlu mulai melakukan transisi ke metode yang mendorong pemikiran visioner, serta mengembangkan kemampuan dan menunjukkan pola pikir yang kreatif serta mampu berinovasi. Langkah ini menjadi sangat penting untuk menghadapi pesatnya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Menurut Almutairi et al., (2025) Literasi digital adalah kebutuhan dasar agar siswa dapat memperoleh keterampilan adaptif yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam masyarakat digital global, memanfaatkan ekonomi digital, serta meraih peluang baru dalam inklusi sosial, pekerjaan, inovasi, dan ekspresi kreatif.

Pendidikan sangat penting dan sangat dibutuhkan bagi manusia. Berdasarkan hal tersebut, dapat dipahami bahwa setiap individu memiliki hak untuk memperoleh layanan pendidikan. Menurut Ramadan et al., (2022) Pendidikan merupakan sarana untuk membentuk karkter, keterampilan, mengembangkan potensi diri dan mendewasakan individu agar nantinya dapat berkontribusi pada Masyarakat maupun Negara. Pendidikan dipahami sebagai proses hubungan antara dosen dan mahasiswa yang memiliki tujuan untuk membantu mengembangkan potensinya melalui kegiatan pembelajaran. Pada hakikatnya, aktivitas belajar serta mengajar merupakan dua aktivitas yang saling berkaitan dan dilakukan secara simultan (Lia et al., 2023).

Menurut Oecd, (2025) pendidikan tidak semata-mata berfungsi memberikan pengetahuan kepada peserta didik, namun juga menuntut kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan literasi digital. Menurut Masdarini & Marsiti, (2024) peran dosen sangat penting dalam mencegah atau mengatasi permasalahan terkait rendahnya keterampilan kolaborasi dan pencapaian hasil belajar mahasiswa,

Salah satu pendekatan untuk mencapai hal ini adalah melalui mengimplementasikan metode pembelajaran yang tepat. Keterampilan-keterampilan ini penting agar individu mampu berpartisipasi secara aktif dan produktif dalam masyarakat yang semakin terdigitalisasi dan terdampak oleh teknologi baru.

Dalam kehidupan, pendidikan merupakan kebutuhan penting karena memberikan berbagai manfaat bagi individu. Pernyataan tersebut konsisten dengan fungsi pendidikan nasional seperti halnya tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), hal ini menyoroti bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk memaksimalkan potensi siswa agar mereka menjadi individu yang sehat, cerdas, terampil, kreatif, mandiri, setia kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, menjunjung nilai-nilai demokrasi dan bertanggung jawab. (Laghung, 2023). Proses pembelajaran tidak terlepas dengan adanya peran seorang pendidik. Pendidik memegang berkontribusi signifikan terhadap proses pembentukan karakter serta kompetensi keilmuan peserta didik, bertanggung jawab dalam membantu pengembangan keterampilan akademis, dan membentuk masa depan generasi mendatang.

Menurut Asmadi et al., (2024) Dosen merupakan tenaga pendidik profesional dan ilmunan yang bertanggung jawab untuk mengajar, membimbing, mengembangkan, penyebarluaskan ilmu pengetahuan serta teknologi, penelitian dan pengabdian pada Masyarakat. Sarana prasarana pendidikan memiliki peran yang sangat vital dalam meningkatkan mutu pendidikan (Anwar et al., 2022).

Dalam proses pembelajaran seorang pendidik harus mampu memiliki ide saat mengajar yaitu dengan cara menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang kreatif dan memiliki inovasi pembelajaran dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Angendari et al., (2022) menegaskan bahwa pembelajaran seharusnya bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, dari yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Guna mencapai tujuan tersebut, diperlukan bahan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa vokasional agar mereka dapat: meningkatkan motivasi dan minat belajar, menumbuhkan kemandirian belajar, dan memfasilitasi siswa dalam menguasai konsep secara konkret dan realistik. Media pembelajaran yaitu perangkat atau sarana yang dimanfaatkan oleh tenaga pendidik sebagai cara untuk menyediakan bahan ajar dengan cara yang membuatnya lebih mudah dipahami dan di mengerti oleh pendidik (Susilo, 2021). Dalam pengembangannya, perlu diperhatikan penyelarasan materi yang dipaparkan dengan kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran agar penggunaannya dapat menjadikan proses belajar lebih efektif dan efisien (Wedayanti & Wiarta, 2022). Menurut Putri & Agustika, (2022) Pengembangan terhadap media pembelajaran harus sejalan dengan ketentuan yang diatur dalam kurikulum, terutama dengan keterampilan dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa

Menurut Agustini et al., (2022) Media pembelajaran digital adalah bentuk transformasi dari sumber belajar tradisional (seperti buku cetak) ke bentuk digital interaktif yang lebih menarik dan mudah diakses melalui perangkat teknologi. Salah satu bagian dari langkah yang dapat diupayakan oleh seorang pendidik untuk

mewujudkan kompetensi yakni, dengan mengembangkan bahan ajar. Saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pembelajaran semakin marak, salah satunya melalui penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif.

Flipbook adalah suatu media pembelajaran berbasis online dengan menggunakan *handphone*, laptop, maupun *computer* (Maharcika et al., 2021). Melalui pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* ini diharapkan dapat dimanfaatkan serta mempermudah mahasiswa untuk menerima dan memahami materi pelajaran, mempermudah proses belajar dan mempermudah komunikasi serta diskusi antara dosen dengan mahasiswa. *Software Flipbook Maker* merupakan aplikasi yang mendukung proses pembelajaran dan dilengkapi dengan berbagai elemen animatif, seperti gerak, video, dan audio. Selain itu, *Flipbook Maker* juga dapat dipahami sebagai perangkat lunak yang mampu menghasilkan efek membalik halaman (*flip*) serta memproduksi keluaran yang dapat didistribusikan dalam format *Shock Wave Flash* (SWF) maupun *Hyper Text Markup Language* (HTML). (Susilawati, 2021).

Pengembangan *flipbook* dilakukan karena masih terdapat kelemahan dari media cetak seperti buku, yang mempengaruhi proses pembelajaran. Jika hanya menggunakan media cetak saja dalam proses pembelajaran, maka dapat mengurangi minat dan ketertarikan mahasiswa dalam menjalani proses belajar. Maka hasil pembelajaran yang di proses kurang memuaskan. Menurut Maharcika et al., (2021) pemanfaatan media pembelajaran ini mampu memberikan dorongan terhadap motivasi belajar peserta didik karena, *flipbook* memiliki sejumlah kelebihan, termasuk penyajian materi dalam format teks maupun gambar, video, serta dapat diperkaya dengan beragam warna yang bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa. Selain itu, *flipbook* juga memperoleh tanggapan

positif karena materi pembelajaran dapat dipahami peserta didik dengan lebih mudah. Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media *flipbook* pada mata kuliah *Food and Beverage Service* materi *Table Set Up*.

Penelitian yang dilakukan oleh Simaremare & Thesalonika, (2022) menunjukkan kesesuaian dengan penelitian peneliti, yang juga menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4-D untuk mengembangkan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*. Kedua penelitian sama-sama memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif, melakukan validasi oleh ahli, serta menguji respons terhadap media yang telah disiapkan dan dikembangkan. Dengan demikian, baik dari segi metode maupun tujuan, penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu, yaitu menciptakan bahan pembelajaran inovatif, sesuai, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada era digital.

Observasi yang dilakukan berbentuk Wawancara pada tanggal 19 Februari 2025, bertempat di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam pelaksanaan pada kegiatan wawancara ini, alat bantu yang digunakan adalah instrumen analisis kebutuhan sumber belajar. Narasumber pada kegiatan wawancara tersebut merupakan dosen pengampu mata kuliah *Food and Beverage Service* yaitu Ibu Dr. Dra. Risa Panti Ariani. M.Si. Mata kuliah *Food and Beverage Service* merupakan salah satu mata kuliah penting dalam program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) dengan konsentrasi Pariwisata dan program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK), yang bertujuan membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan di bidang pelayanan makanan dan minuman, khususnya pada materi *table set up*. Hasil wawancara dengan dosen pengampu menunjukkan bahwa diketahui, proses

pembelajaran mata kuliah ini dilaksanakan oleh tiga orang dosen, yaitu Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si, Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani, S.Pd., M.Pd., dan Dra. Damiati, M.Kes.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran *table set up* telah memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti buku, jurnal, dan video pembelajaran dari internet. Pendekatan yang digunakan meliputi ceramah, presentasi, *problem based learning* melalui diskusi kelompok, serta praktikum dengan metode teman sebaya. Media pembelajaran yang digunakan juga cukup beragam, mulai dari laman *E-Learning* kampus, presentasi (PPT), buku ajar, modul, hingga video dari *YouTube*. Kegiatan praktikum dilaksanakan di laboratorium kampus dengan dukungan sarana prasarana yang dinilai cukup memadai, serta adanya fasilitas internet gratis dari kampus. Namun, dalam pembelajaran masih ditemukan beberapa kendala. Salah satu permasalahan utama adalah adanya perbedaan latar belakang pengalaman belajar mahasiswa, di mana sebagian sudah memiliki pengalaman di bidang *food and beverage service*, sementara sebagian lainnya belum. Hal ini menyebabkan dosen harus menyesuaikan materi agar dapat diterima oleh seluruh mahasiswa, sehingga mahasiswa yang sudah memahami materi harus mengikuti pembelajaran dari awal. Dalam hal ini, terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi yang dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan awal mahasiswa. Selain itu, keterbatasan ruang dan peralatan juga menjadi hambatan, mengingat mata kuliah ini tidak hanya diikuti oleh mahasiswa PKK konsentrasi Pariwisata, tetapi juga oleh mahasiswa Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

Dari hasil wawancara juga terungkap bahwa belum menggunakan *flipbook* pada materi *table set up*. Padahal, dosen menilai pengembangan media *flipbook* sangat diperlukan sebagai upaya pembaharuan sesuai perkembangan teknologi pembelajaran. *Flipbook* diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi, menambah variasi bahan ajar, dan membantu dosen selama proses pembelajaran berlangsung, asalkan konten yang disajikan sesuai dengan silabus dan indikator materi *table set up*. Dari paparan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa masih terdapat kebutuhan penyusunan media pembelajaran inovatif seperti *flipbook* untuk menunjang efektivitas pembelajaran *table set up* pada mata kuliah *Food and Beverage Service*. Pengembangan ini diharapkan dapat mengatasi kendala yang ada, meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa, serta memperkaya sumber belajar yang tersedia.

Munculnya berbagai media pembelajaran berbasis teknologi sehingga tenaga pendidik ingin memanfaatkan teknologi tersebut dalam mengajar salah satunya dengan pembuatan *flipbook*. Media pembelajaran yang menggunakan media online memiliki peluang untuk melakukan pembelajaran di mana saja dan kapan saja, yaitu tanpa memandang waktu, lokasi, atau jarak.

Selanjutnya, studi pendahuluan dilakukan pada tanggal 28 Februari sampai 10 Maret 2025 melakukan, penyebaran kuesioner dengan memanfaatkan *Google Form* serta partisipasi mahasiswa program studi Pendidikan Kesejahteraan keluarga, Konsentrasi Pariwisata dan program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang mengambil mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar*. Kuesioner yang disusun memuat 9 butir pertanyaan. Berikut disajikan hasil pengumpulan kuesioner yang telah di sebar. (1) mahasiswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran *Food and Beverage*

Service and Bar mencapai 90,2%, (2) sebanyak 82,9% mahasiswa menjawab sumber ajar yang digunakan dalam belajar mengajar mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar* yaitu dari internet dan buku ajar, (3) rata-rata mahasiswa menjawab 79% media pembelajaran pada mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar* yaitu menggunakan PPT dan video pembelajaran, (4) mahasiswa menjawab metode yang biasa digunakan dosen dalam proses pembelajaran yaitu Metode Konvensional, seperti ceramah, presentasi, diskusi, dengan presentase sebesar 87,8% (5) sebanyak 73,2% mahasiswa menjawab fasilitas dan perlengkapan yang ada di kampus cukup memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar*, khususnya pada *materi table set up*, (6) sebanyak 97,6% mahasiswa menjawab pengembangan media pembelajaran *flipbook* sangat di perlukan, (7) sebanyak 97,6% mahasiswa menyetujui pembelajaran *table set up* akan lebih interaktif jika menggunakan *flipbook*, (8) sebanyak 97,6% mahasiswa menjawab pengembangan media *flipbook* belum tersedia, (9) sebanyak 97,6% mahasiswa menjawab setuju jika materi *table set up* di kembangkan ke dalam sebuah media pembelajaran *flipbook*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *flipbook* sebagai alat bantu mengajar dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, *flipbook* memiliki kemampuan dan berfungsi sebagai strategi pengajaran pengganti untuk materi *table set up* pada mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar* di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga maupun Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti mencoba mengimplementasikan media pembelajaran *flipbook* pada mata kuliah *Food and*

Bevarage Service and Bar materi *Table Set Up*. Capaian pembelajaran yang diharapkan yakni mahasiswa mampu memahami pengertian *table set up* dan mampu mempraktikkan *table set up*.

Metode *Research and Development* yaitu suatu proses ilmiah yang dipergunakan untuk mengkaji, merancang, menghasilkan, serta menguji tingkat kevalidan suatu produk yang dikembangkan. Model pengembangan pada penelitian ini adalah 4D, model pengembangan perangkat pembelajaran 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I (Lawhon 1976) yang pada umumnya mencakup 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*) (Sugiyono, 2019). Alasan peneliti memilih model pengembangan ini adalah karena model tersebut memiliki keunggulan berupa proses yang sistematis, ringkas dan rinci sehingga tanpa adanya tahapan uji yang berlapis dan waktu pelaksanaan efektif. Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dengan baik serta mendukung sarana yang dapat membantu guru dan siswa berpartisipasi dalam interaksi pembelajaran.

Bedasarkan penelitian diatas tentang Pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi *table set up* di prodi Pendidikan kesejahteraan Keluarga, Kosentasi Pariwisata dan program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, karena penelitian serupa belum pernah dilakukan, peneliti tertarik untuk mengkaji media pembelajaran sebagai upaya menemukan solusi atas permasalahan yang ada. Dengan demikian, permasalahan tersebut diharapkan dapat teratasi tanpa hambatan. Adapun judul penelitian dalam kajian ini adalah **“Pengembangan *Flipbook* Materi *Table Set Up***

Pada Mata Kuliah *Food and Beverage Service* Di Universitas Pendidikan Ganesha”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Mahasiswa memiliki latar belakang pengalaman belajar yang beragam; sebagian sudah memiliki pengalaman di bidang *food and beverage service*, sementara sebagian lainnya belum. Hal ini menyebabkan dosen harus menyesuaikan materi agar dapat diterima oleh seluruh mahasiswa, sehingga mahasiswa yang sudah memahami materi harus mengikuti pembelajaran dari awal, yang berpotensi menurunkan efektivitas dan motivasi belajar.
2. Media pembelajaran berbasis *flipbook* belum pernah digunakan secara khusus untuk materi *table set up*. Padahal, dosen menilai pengembangan media *flipbook* sangat diperlukan sebagai upaya pembaharuan sesuai perkembangan teknologi pembelajaran, yang dapat memudahkan pemahaman mahasiswa dan menambah variasi bahan ajar.
3. Belum adanya penyesuaian media pembelajaran inovatif seperti *flipbook* dengan RPS kurikulum 2024 dan indikator materi *Table Set Up* sehingga media yang digunakan belum sepenuhnya efektif dalam menunjang proses pembelajaran.
4. Meskipun sudah menggunakan berbagai pendekatan seperti ceramah, presentasi, *problem based learning*, dan praktikum dengan metode teman

sebayanya, penyesuaian metode untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan mahasiswa masih menjadi tantangan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini perlu difokuskan dan diperdalam mengingat keterbatasan waktu serta tempat yang dihadapi peneliti. Oleh karena itu, ruang lingkup permasalahan dibatasi pada pengembangan *flipbook* yang dapat diidentifikasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Pariwisata serta Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Peneliti melakukan identifikasi dalam penelitian ini dengan tujuan menyelesaikan permasalahan yang ada pada prodi melalui penerapan model pengembangan 4D.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana tahapan pengembangan *flipbook* dengan model pengembangan 4D (*define, design, development, disseminate*) pada mata kuliah *Food and Beverage Service*, materi *table set up* pada prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Konsentrasi Pariwisata?

1.5 Tujuan Penelitian

Mendeskripsikan tahapan pengembangan *flipbook* dengan model pengembangan 4D (*define, design, development, disseminate*) pada mata kuliah *Food and Bevarage Service*, materi *table set up* pada prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Konsentrasi Pariwisata.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis dan Praktis Penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan ilmiah dan landasan untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif.
- 2) Bagi Dosen Program Studi, hasil penelitian ini dapat dijadikan inspirasi untuk menyesuaikan strategi pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.
- 3) Bagi Mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar, serta menyediakan temuan-temuan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang efektif dan

efisien. Media ini juga memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

- 4) Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menentukan dan mengembangkan topik penelitian sejenis pada studi selanjutnya.

