

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan menjadi aspek utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing tinggi. Pendidikan membantu mengembangkan potensi individu serta mempersiapkan mereka menghadapi perubahan sosial dan tantangan masa depan (Sari & Ahmad, 2021). Perkembangan teknologi digital saat ini telah mempermudah peran manusia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan dan pembelajaran. Teknologi pembelajaran telah memainkan peran yang semakin penting dalam proses belajar mengajar (Said, 2023). Teknologi pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Wijayanti & Isnawati, 2023). Selain itu, pendekatan *deep learning* pada pendidikan kini menekankan pembelajaran mendalam, bukan sekadar hafalan. Mahasiswa diarahkan untuk memahami keterkaitan antar konsep, berpikir kritis, dan melakukan refleksi. Media yang memuat teks, gambar, video, serta pertanyaan reflektif dapat mendukung proses *deep learning* karena mampu mendorong mahasiswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata (Prabawa et al., 2024). Lebih jauh, paradigma *Student Centered Learning (SCL)* menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, yang mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pengetahuan secara mandiri (Wijayanti & Isnawati, 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghasilkan variasi media yang memuat beragam informasi serta pengetahuan yang dapat dipelajari. Akses penggunaan teknologi telah menyeluruh pada lembaga pendidikan, termasuk pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan merupakan salah satu program pendidikan yang ditargetkan menghasilkan lulusan berkualitas profesional yang siap bekerja sesuai dengan kompetensinya (Yanto et al., 2022). Pada pelaksanaannya, pendidikan kejuruan ini secara tidak langsung terkoneksi dengan teknologi pendidikan guna mendukung keberlangsungan pendidikan kejuruan.

Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Universitas Pendidikan Ganesha merupakan salah satu institusi yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan serta menerapkan kurikulum 2024. Sejak awal pendirian, program studi ini terbilang program studi yang masih baru didirikan.

Mata kuliah Kuliner Bali merupakan salah satu mata kuliah yang diprogramkan pada program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Kuliner Bali merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil. Mata kuliah ini menjadi mata kuliah representasi pada program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha. Mahasiswa dapat menggali dan memperkaya wawasan mengenai keunikan kuliner Bali. Berdasarkan silabus mata kuliah Kuliner Bali yang telah dirancang oleh Ibu Dr. Ni Wayan Sukerti, S.Pd., M.Pd selaku dosen pengampu, salah satu capaian pembelajaran keterampilan umum yang terdapat di dalamnya adalah memiliki kemampuan untuk menguasai tentang bahan dan bumbu makanan bali.

Bumbu merupakan bagian dari pengolahan hidangan yang mampu memberikan rasa, aroma, serta warna yang dapat membangkitkan selera. Bumbu

dalam suatu hidangan berfungsi sebagai suatu alat pembasmi dan pencegah adanya bau busuk serta bakteri yang terdapat di dalam bahan makanan khususnya daging (Suandra, 1986). Bumbu tradisional Bali selanjutnya disebut "*basa*" (dibaca: base). *Basa* merupakan beraneka campuran bumbu yang menimbulkan cita rasa pada suatu hidangan. Sedangkan, sebutan untuk berbagai jenis bahan bumbu di Bali disebut *lakar basa*. Secara keseluruhan bumbu mempunyai enam (6) rasa yang disebut *sad rasa* meliputi rasa asin, rasa pedas, rasa asam atau kecut, rasa manis, rasa pahit, dan rasa *sepek* atau enak yang ditimbulkan dari beragam *lakar basa* (Suci, 1986).

Secara umum *basa* yang digunakan dalam pengolahan makanan Bali memiliki kemiripan pada tiap wilayah. Namun, setelah dikaji lebih dalam melalui temuan penelitian terdahulu oleh Putri et al. (2021) mengenai identifikasi jenis *basa* khas Bali Aga di Kabupaten Buleleng, terdapat hasil identifikasi *basa* Bali Aga diantaranya: *Basa gede/wayah*, *basa selem*, *basa bawang jahe*, *basa colok*, *basa manis*, *sambal mba*, *sambal nyuh*, *basan ketekan (wewalungan)*, *basan ketekan (isin bet/alas)*, *basa pengenep*, *basa uyah sere tabia*, *basa sune cekuh*, *basa pelalah*, *basa kables*, *basa plecing*, *basa serosop*, *basa kela*, dan *basa nyangluh*.

Pada penyelenggaraan mata kuliah Kuliner Bali memang tidak memuat capaian pembelajaran dan capaian mata kuliah mengenai bumbu khas Bali Aga secara mengkhusus. Namun, dengan adanya keunikan *basa* khas Bali Aga, dapat menjadi pertimbangan dan referensi tambahan materi dalam pelaksanaan pembelajaran Kuliner Bali. Sehingga, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang memuat materi *basa* khas Bali Aga, khususnya di Kabupaten Buleleng.

Desa Pedawa dan Desa Sembiran merupakan Desa Bali Aga. Desa pedawa

beralamat di Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng dan letaknya di bagian barat. Sementara, Desa Sembiran terletak di wilayah Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng-Bali yang memiliki ragam keunikan berupa tradisi, sistem social, adat, dan budaya makanan. Dalam hal ini Desa Sembiran dan Desa Pedawa memiliki keunikan dalam budaya makanan salah satunya pada penggunaan bumbu tradisional untuk olahan hidangannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 Mei 2025 bersama Ibu Nyoman Sarini selaku masyarakat Desa Pedawa yang piawai dalam mengolah hidangan khas Bali, *basa* khas Bali Aga di Kabupaten Buleleng ini memiliki keunikan, yaitu penggunaan bahan dan komposisinya, teknik pengolahan, serta ragam hidangan yang dihasilkan. Dalam hal komposisi bahan, *basa* khas Desa Pedawa menggunakan jenis bumbu basah serta rempah yang mudah didapat dan banyak dihasilkan dari wilayah tersebut seperti kencur dan lengkuas. Kemudian, sistem pembuatan *basa* yang akan digunakan pada acara adat di Desa Pedawa biasanya dikerjakan secara bergotong royong dan dikoordinir oleh *juru patus*. Masyarakat di desa Pedawa sangat menjaga tradisi dan sistem kemasyarakatan yang kental.

Sementara itu, bapak Nengah Toniasa, salah satu *juru patus* yang berasal dari Desa Sembiran dalam wawancara yang dilaksanakan pada 24 Juli 2025 menyatakan bahwa penamaan ragam *basa* dan bahan yang digunakan pada *basa* khas Desa Sembiran secara umum memiliki kesamaan dengan *basa* khas Bali pada umumnya. Namun, keunikan *basa* khas Desa Sembiran terletak pada sistem adat ketika pembuatan yang melibatkan seluruh masyarakat serta dikoordinir oleh dua orang yang biasa disebut dengan “*bahan tua*”. Keseluruhan prosesnya dilakukan secara

gotong royong, tidak ada *basa* yang dibeli ketika membuat olahan makanan. Teknik yang digunakan masih sangat tradisional dan tidak menggunakan mesin.

Materi *basa* khas Bali Aga membutuhkan penyajian inovatif agar mahasiswa dapat memahami dengan baik keunikan dan fungsi setiap *basa*. Materi mengenai bumbu tradisional sudah diperkenalkan dan dikaji lebih dalam lagi pada mata kuliah Kuliner Bali. Mahasiswa akan menemukan pengalaman serta pengetahuan baru melalui pengkajian dan diskusi penugasan ke tiap daerah.

Namun demikian, latar belakang mahasiswa di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner ini berasal dari berbagai wilayah di Indonesia yang belum mengenal ragam kuliner Bali. Berangkat dari hasil observasi dan analisis kebutuhan mahasiswa, sebanyak 40,7% dari 27 mahasiswa mengalami cukup kesulitan dalam memahami materi pengolahan makanan Bali khususnya bumbu khas Bali disebabkan karena keterbatasan referensi atau bahan ajar serta pada pelaksanaan praktikum mahasiswa belum menemukan standar resep pembuatan bumbu makanan Bali yang baku. Sehingga, mahasiswa masih mengalami kesulitan khususnya pemahaman mengenai bumbu khas Bali yang memiliki beragam keunikan dan fungsi utamanya dalam pengolahan makanan Bali. Hal ini menjadi salah satu permasalahan dalam pelaksanaan mata kuliah Kuliner Bali.

Sejalan dengan adanya perkembangan teknologi, dunia pendidikan perlu berinovasi untuk mengimbangi perkembangan teknologi serta menjawab berbagai tantangan dan masalah di dunia pendidikan dengan bantuan dari berbagai komponen yang kreatif, inovatif, dan dapat menunjang pembelajaran. Salah satu komponen yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah media pembelajaran. Media telah menjadi instrument atau alat yang

berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Andriani & Hadijah (2021) mengungkapkan hubungan antara media dan pembelajaran sebagai komunikasi, penyampaian pesan dan pencapaian tujuan, yang demikian dengan bantuan media dalam proses belajar mengajar, pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Marsiti et al., 2023). Dalam pembelajaran pendidik biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat efektif dalam proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Media pembelajaran memiliki kedudukan dan posisi yang sangat penting dalam menunjang proses belajar mengajar sehingga membutuhkan kesadaran bersama bahwa media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Dengan pemanfaatan media pembelajaran, tentu dapat menunjang efektivitas, efisiensi, serta daya tarik dalam pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran yang tepat dapat menyebabkan pembelajaran terasa monoton serta proses pembelajaran kurang efektif dan menjenuhkan. Selain itu, keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu peserta didik atau mahasiswa dalam

memahami materi sebab dikemas menjadi lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan (Tati et al., 2024).

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah kuliner Bali selama ini masih terbatas. Selain itu, terdapat kesenjangan dalam pelaksanaan perkuliahan ini yang menyebabkan pelaksanaan perkuliahan yang meliputi penyajian materi, penugasan, hasil serta evaluasi belum optimal, utamanya di era digital masa kini penguasaan IPTEK menjadi penekanan dalam menunjang proses belajar mengajar. Sehingga program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner perlu berupaya dalam meningkatkan inovasi pada metode, teknologi, media, dan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa serta perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Kuliner Bali Ibu Dr. Ni Wayan Sukerti, S.Pd., M.Pd yang dilakukan pada 3 Februari 2025 bertempat di Ruang Tata Hidang, Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Ibu Dr. Ni Wayan Sukerti, S.Pd., M.Pd menyampaikan bahwa masih terdapat kendala dalam perkuliahan yang berkaitan dengan sumber belajar dan media ajar, diantaranya: 1) Pada mata kuliah Kuliner Bali sumber belajar yang digunakan masih terbatas untuk menunjang perkuliahan, 2) Metode pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah dan diskusi penugasan, yang kemudian ditingkatkan ke metode *Project Based Learning* seperti melakukan proyek ke tiap daerah di Provinsi Bali untuk melakukan kajian dan penelitian mengenai kuliner tradisional di daerah tersebut lalu hasil penugasan tersebut dapat terkumpul dan dihimpun untuk menunjang materi perkuliahan.

Namun, hasil yang didapat dan sudah terdokumentasi ini masih belum terhimpun dan tersimpan dengan baik, 3) Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas berupa *power point*, makalah, serta video yang bersumber dari *YouTube*.

Bertalian dengan hasil wawancara yang dipaparkan di atas untuk menambah referensi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Kuliner Bali maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, mahasiswa tidak akan merasa bosan dan suasana perkuliahan tidak akan terasa monoton jika media pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan ini dapat ditingkatkan, terlebih kebiasaan generasi masa kini yang tak bisa terlepas dari gawai dengan gaya belajar yang beragam (Arinta et al., 2025). Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu dilakukan upaya pengembangan media, salah satunya media yang dapat menjadi alternatif permasalahan pada keterbatasan media.

Selain itu, studi pendahuluan yang dilakukan berupa penyebaran angket melalui *google form* dilaksanakan pada 4-5 Maret 2025 dengan melibatkan 27 mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang sudah mengambil mata kuliah Kuliner Bali sebagai responden. Setidaknya terdapat 9 pertanyaan yang diajukan dalam angket tersebut. Adapun hasil angket yang disebar, yaitu: 1) 55,6% mahasiswa responden merasa senang dan memiliki ketertarikan ketika mengikuti perkuliahan Kuliner Bali, 2) Sebanyak 92,6% mahasiswa responden pernah mempelajari materi Bumbu Tradisional pada mata kuliah Kuliner Bali, 3) Sebanyak 40,7% mahasiswa responden merasa cukup sulit dalam memahami materi Bumbu Tradisional Bali, 4) Sebanyak 77,8% responden merasa penggunaan media pembelajaran belum bervariasi dalam perkuliahan Kuliner Bali

khususnya materi Bumbu Tradisional, 5) Sebanyak 81,5% responden biasa menggunakan media pembelajaran berupa *power point* ketika mengikuti perkuliahan Kuliner Bali, 6) Sebanyak 77,8% responden merasa penggunaan media pembelajaran pada proses perkuliahan sangat penting, 7) Sebanyak 74,1% responden sangat setuju jika pada mata kuliah Kuliner Bali diperlukan pengembangan media dan sumber ajar yang lebih relevan, 8) Sebanyak 70,4% responden sangat setuju bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dapat berpengaruh terhadap minat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran atau perkuliahan, 9) Sebanyak 74,1% responden sangat setuju jika peneliti melakukan pengembangan *flipbook* dengan materi Basa Khas Bali Aga Kabupaten Buleleng pada Mata Kuliah Kuliner Bali. Dari hasil presentase angket tersebut menampilkan respon yang sangat positif dari responden.

Hasil angket analisis kebutuhan di atas sejalan dengan pemaparan dari dosen pengampu mata kuliah Kuliner Bali, yaitu pola kebiasaan, serta minat dan motivasi belajar mahasiswa menggunakan dan memanfaatkan teknologi disinyalir lebih besar dari pada menggunakan media ajar lama dengan metode perkuliahan yang konvensional. Media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dan presentasi *PowerPoint* sering kali kurang menarik bagi mahasiswa sehingga menurunkan minat belajar mereka (Arsyad A, 2011). Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk menambah variasi penggunaan media pembelajaran dalam perkuliahan Kuliner Bali yaitu pengembangan media pembelajaran. Tujuan utama penggunaan media ini adalah meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman dan daya ingat, serta mendukung pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan menyesuaikan gaya belajar dan kebutuhan individu.

Hal inilah yang melandasi pengembangan media pembelajaran dapat dijadikan salah satu solusi dari masalah keterbatasan media ajar tersebut. Selain itu, diperlukan suatu bahan ajar yang dapat memuat berbagai konten berupa foto, video, tutorial praktikum, dan sebagainya untuk mempermudah mahasiswa mempelajari materi *Basa Tradisional* mata kuliah Kuliner Bali.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan suatu media yang dapat mengatasi hambatan dan kendala dalam perkuliahan Kuliner Bali mengenai materi *Basa Khas Bali Aga*. Media ini akan dikemas menjadi lebih praktis, ringkas, dan interaktif dalam menyampaikan materi dalam bentuk *flipbook*. *Flipbook* adalah salah satu lingkungan belajar berupa buku elektronik yang dapat digunakan di handphone atau layar, dan setiap halamannya dapat dibuka seperti buku biasa (Mursidi et al., 2022). Media ini menawarkan keunggulan visualisasi animasi sederhana melalui halaman-halaman bergambar berurutan sehingga dapat meningkatkan daya tarik serta interaktivitas dalam proses belajar (Wijayanti & Isnawati, 2023). *Flipbook* juga memiliki karakteristik seperti sensasi membuka buku cetak karena tersedia fitur navigasi untuk mengganti halaman berikutnya dengan paduan suara, gambar, dan tulisan yang menarik peserta didik (Nurwidiyanti & Sari, 2022). Selain itu, *flipbook* mudah diakses melalui perangkat komputer maupun *smartphone* sehingga memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk belajar kapan saja dan dimana saja (Azzahra et al., 2023).

Flipbook juga terbukti valid dan praktis dalam meningkatkan minat dan pengalaman peserta didik pada materi sistem ekskresi manusia (Wicaksono & Kuswanti, 2022). Amanullah (2020), mengungkapkan bahwa penggunaan media *flipbook* membuat pembelajaran menjadi sangat fleksibel dan menarik, baik secara

visual maupun audio-visual, hal ini merupakan solusi cerdas untuk menghadirkan suasana belajar di kelas yang lebih menarik, komunikatif dan interaktif serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. Pendekatan ini dianggap efisien dan efektif sebab di era masa kini lebih berfokus pada pemanfaatan kemajuan teknologi. *Flipbook* dapat memuat materi dalam bentuk teks serta visualisasi dengan warna yang menarik sesuai materi pembelajaran.

Berdasarkan temuan mengenai keunggulan *flipbook*, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* pada materi *Basa Khas Bali Aga* Kabupaten Buleleng untuk memperkenalkan *Basa* tradisional yang dikemas dengan penggunaan media yang lebih menarik untuk memperkaya sumber ajar dalam perkuliahan Kuliner Bali. Berkenaan dengan hal ini, penulis merancang penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bumbu (*Basa*) Khas Bali Aga Mata Kuliah Kuliner Bali Dengan Model 4D”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang berasal dari berbagai wilayah Indonesia mengalami kesulitan memahami materi *basa* khas Bali Aga yang memiliki karakteristik unik.
2. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi metode ceramah serta diskusi penugasan menyebabkan perkuliahan berlangsung monoton dan

kurang interaktif.

3. Variasi media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, meliputi *slide* presentasi dan makalah. Sehingga, perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif.
4. Dosen pengampu membutuhkan sumber belajar inovatif sebagai pendukung proses perkuliahan sesuai dengan perkembangan IPTEK.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan terarah, maka batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif berupa *flipbook* materi *basa* khas Bali Aga Kabupaten Buleleng.
2. Penelitian ini bertujuan untuk memperkaya sumber belajar pada perkuliahan Kuliner Bali sesuai dengan perkembangan IPTEK.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka didapat rumusan masalah yaitu bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *flipbook* yang layak pada materi *basa* khas Bali Aga Kabupaten Buleleng menggunakan model 4D?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah mampu mendeskripsikan tahapan pengembangan *flipbook* pada materi *basa* khas Bali Aga Kabupaten Buleleng dengan model 4D.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital khususnya *flipbook* pada bidang pendidikan vokasional seni kuliner.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi peneliti:

Peneliti dapat memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam menerapkan metode R&D dengan model 4D dalam pengembangan media pembelajaran digital, dapat memperdalam pemahaman peneliti terhadap kearifan lokal Bali Aga, khususnya terkait bumbu tradisional, serta hasil penelitian ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan di bidang media pembelajaran dan pendidikan vokasional seni kuliner, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

b. Bagi mahasiswa:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi mahasiswa, dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi bumbu

tradisional Bali Aga khususnya, serta penggunaan *flipbook* sebagai media digital membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan literasi teknologi yang sangat dibutuhkan di era pembelajaran digital saat ini.

c. Bagi Program Studi PVSU:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya sumber belajar pada mata kuliah Kuliner Bali, khususnya materi *Basa Khas Bali Aga*.

