

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bentuk pendidikan formal yang fokus dengan penyelenggaraan pendidikan kejuruan di tingkat menengah, setara dengan SMA/MA. Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan yaitu untuk mempersiapkan peserta didik agar langsung memasuki dunia kerja, sebagai tenaga kerja terampil maupun sebagai wirausaha (Irwanto, 2025). Peran SMK dalam sistem pendidikan di Indonesia sebagai menyiapkan tenaga kerja (Santika et al., 2023).

Sekolah Menengah Kejuruan terdapat banyak jurusan yang ditawarkan ke peserta didik salah satunya yaitu jurusan perhotelan, SMK jurusan perhotelan memiliki keterkaitan dengan pendidikan kejuruan yang berfokus pada keterampilan praktis dengan dirancang untuk memberikan pelatihan praktis yang intensif, yang merupakan ciri khas dari pendidikan kejuruan. Siswa dapat belajar melalui praktik langsung dalam berbagai aspek perhotelan. Tujuan Pendidikan kejuruan yaitu mempersiapkan peserta didik memasuki dunia industri, lulusan jurusan Perhotelan akan siap memasuki dunia *hospitality* (Damar Fatika Sari, 2023)

SMK N 1 Sukasada adalah bentuk sekolah kejuruan yang terdapat jurusan perhotelan. Salah satu materi yang diberikan ke peserta didik perhotelan yaitu *Food and beverage service* karena pelajaran ini akan melatih siswa terkait pelayanan makanan dan minuman yang dibutuhkan di industri perhotelan. Terdapat dua bentuk proses pembelajaran yang dilaksanakan yaitu pembelajaran teori dan

praktikum. Dalam mencapai kegiatan pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Selain itu, perlu juga adanya fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran khususnya untuk pembelajaran praktik.

SMK Negeri 1 Sukasada memiliki fasilitas dan peralatan yang memadai untuk jurusan perhotelan dalam pelaksanaan praktikum seperti adanya ruang praktik Laundry dan peralatannya, adanya Edotel dan peralatannya untuk praktik *Front Office*, *Housekeeping* dan *Food and beverage service*. Terutama untuk peserta didik perhotelan kelas XI yang menerapkan lebih banyak pembelajaran praktikum karena akan melaksanakan praktek kerja lapangan (PKL) sehingga sangat dibutuhkan untuk adanya dukungan fasilitas dan media untuk memaksimalkan pembelajaran dan mendapatkan lebih banyak informasi terkait pembelajaran praktik khususnya pada mata Pelajaran *Food and beverage service*.

Terkait hasil wawancara dengan guru pengampu menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan berupa modul dan ATP. Untuk media pembelajaran teori digunakan materi berbentuk PDF dan Power point untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran praktik digunakan video yang bersumber dari youtube. Berdasarkan hasil observasi peserta didik dengan kuesioner menyatakan hasil yakni peserta didik merasa kesulitan dalam pemahaman pembelajaran praktikum tertama di materi *Table set up* dan *Sequence of service* dikarenakan media pembelajaran yang terbatas hanya menggunakan video yang tidak sepenuhnya sesuai SOP. Dengan paparan tersebut peserta didik perlu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran praktik dengan pemanfaatan teknologi dan terdapat sesuai kurikulum.

Media Pembelajaran dipersiapkan oleh guru untuk pembelajaran di kelas dan guru merencanakan kegiatan pembelajaran yang dinamis (Monica et al., 2022). Kemudian ada yang menyatakan sebagai sarana digunakan tenaga pendidik untuk penyampaian informasi menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien dan membantu peningkatan kualitas belajar (Marsiti et al., 2023). Alat dan media yang diterapkan guru tentunya memiliki tujuan yang dapat menyampaikan informasi secara menarik (Wulandari et al., 2023).

Media Pembelajaran memiliki pengaruh penting untuk kegiatan pembelajaran. Manfaat penggunaan media pembelajaran meliputi: (1) menyampaikan materi pembelajaran secara konsisten dan standar, (2) pembelajaran yang dilaksanakan bisa lebih menarik dan memotivasi siswa, (3) peningkatan antara guru dan siswa yang menjadi pembelajaran lebih dinamis, (4) dapat menghemat waktu untuk mempelajari materi, (5) peningkatan terhadap kualitas hasil belajar peserta didik melalui pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur, (6) media pembelajaran yang bisa diakses kapan saja, (7) dapat membimbing siswa untuk memiliki sikap positif terhadap pembelajaran yang diberikan, (8) peran pendidik sebagai fasilitator yang membuat siswa belajar secara mandiri dan kritis (Hasan et al., 2021). Pentingnya peranan kegunaan media dalam proses belajar juga sebagai sarana komunikasi, dan media pembelajaran dapat dipergunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Pedoman Praktek merupakan suatu buku yang dapat dipegang peserta didik dalam pembelajaran praktikum. Pedoman Pratik adalah suatu yang dipergunakan guru dalam kegiatan praktikum agar proses pembelajaran praktik dilaksanakan secara efektif. Hasil akhir panduan praktikum yaitu berbentuk Elektronik book (*E-*

*Book*) tepatnya seperti *Flipbook*. *Flipbook* merupakan bentuk media yang terangkum teks, gambar, video, dan audio secara lebih menarik (Putriani & Kristiantari, 2022). Namun, *Flipbook* saat ini disajikan secara format digital karena adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Teknologi dalam Pendidikan pada masa era digital memiliki kegunaan yang dalam mendukung kegiatan belajar lebih relevan, efektif. Era Digital menunjukkan perubahan keadaan yang dimana teknologi menjadi satu-satunya acuan yang dapat menggerakkan perkembangan ilmu Pendidikan (Julita & Dheni Purnasari, 2022). Teknologi, informasi dan komunikasi tidak dapat dipisahkan di era globalisasi saat ini (Suriani et al., 2023). Era Pendidikan sekarang tidak lepas dengan pengaruh teknologi, informasi dan komunikasi. Media teknologi sebagai fasilitas untuk mendorong perkembangan pendidikan dan memiliki peran untuk meningkatkan kualitas Pendidikan karena mudah untuk diakses dan banyaknya informasi yang dapat diterima oleh peserta didik. Menyalurkan pesan pendidikan disajikan secara lebih menarik dan efektif menjadi fungsi teknologi (Dwqi et al., 2020).

Mengimplementasikan teknologi pembelajaran membantu memahami materi (Apriliyani & Mulyatna, 2021). Proses pembelajaran saat ini menjadikan guru untuk lebih memiliki kreatifitas dan inovatif terkait mempersiapkan pembelajaran terutama dalam memanfaatkan teknologi (W. Hidayat et al., 2023). Guru dan siswa harus bisa beradaptasi terkait penggunaan teknologi digital di kegiatan pembelajaran (Febrianti et al., 2022). Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran bisa membantu penambahan informasi baru dan kegiatan belajar bisa lebih menarik.



*Flipbook* adalah media pembelajaran dengan memiliki kesamaan dengan buku namun dalam versi digital setiap halaman dapat dibolak-balik dan adanya sensasi membuka buku secara nyata serta di dukung dengan unsur suara, gambar dan animasi yang dapat membangkitkan minat siswa. *Flipbook* sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang mudah dalam penggunaannya.

Pemilihan tersebut menjadi suatu media yang diharapkan mampu adanya peningkatan pemahaman, kemampuan siswa. Penerapan media *Flipbook* digital panduan praktikum bisa meningkatkan motivasi, hasil belajar dan keterampilan mahasiswa pada praktikum dengan penilaian uji coba validasi dari ahli materi sebesar 81% termasuk kategori sangat layak, 87% dari ahli media dengan berkategori sangat layak, dan rata-rata penilaian adalah 85% yang berarti media *Flipbook* digital panduan praktikum sangat layak untuk dipergunakan dalam kegiatan praktikum (Prisila et al., 2021). kegunaan *Flipbook* mendapatkan kualifikasi sangat baik yang dinyatakan dengan berarti media *Flipbook* diterapkan pada kegiatan pembelajaran bisa meningkatkan pemahaman belajar siswa (Landina & Agustiana, 2022). Penggunaan media *Flipbook* yang diterapkan dikelas eksperiment mencapai hasil 56% dengan kategori cukup efektif sehingga dapat menciptakan aktivitas yang merangsang pikiran, motivasi, minat dan perhatian siswa (Khairullah Awaludin & Sigit Yulianto, 2024). Sejalan dengan penelitian lain Peranan kegunaan *Flipbook* yang membuat adanya peningkatan motivasi dan minat belajar siswa (Saparina et al., 2020). Media pembelajaran *Flipbook* terkait hasil uji kelayakan produk dan hasil efektifitas produk, penilaian uji kelayakan produk memperoleh hasil berkategori sangat layak, uji coba perorangan berkategori sangat layak, dan uji coba kelompok kecil berkategori sangat layak, sehingga *Flipbook*

digital yang dikembangkan adanya peningkatan pemahaman siswa dan media pembelajaran dapat diakses dengan mudah sesuai kebutuhan siswa (Peedro Widyasari et al., 2024).

Terdapat keunggulan kegunaan *Flipbook* dibanding buku cetak tradisional yaitu karena terdapat elemen. Dari keunggulan tersebut bahwa *Flipbook* bisa menjadi alat bantu efektif untuk penyampaian materi. terdapat aplikasi yang dipakai oleh peneliti untuk menghasilkan *Flipbook* yaitu aplikasi *Flip Builder*, karena *Flipbook* yang dihasilkan dari aplikasi tersebut akan dapat diakses dengan mudah bisa dilaksanakan dimana dan kapanpun. Maka media *Flipbook* digital diharapkan adanya peningkatan minat belajar dari siswa dan peningkatan pemahaman terkait materi pembelajaran praktik.

Dalam pengembangan *Flipbook* panduan praktikum yang menerapkan model ADDIE terdiri dari lima tahapan, diantaranya analisis (*analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Tegeh & Jampel, 2017). Model ADDIE menjadi model yang efektif untuk mengembangkan dan menciptakan produk. Tahapan model ADDIE yang efektif untuk dilaksanakan meliputi: (a) Tahap *Analyze* (analisis) yakni tahap pertama yang dapat dilaksanakan oleh peneliti, (b) Tahap *Design* (Perancangan) yakni tahap kedua yang dilakukan peneliti dengan adanya perancangan produk, (c) Tahap *Development* (Pengembangan) yakni proses mewujudkan rancangan untuk menjadi kenyataan dan dilakukan validasi oleh pakar ahli terkait produk yang dihasilkan, (d) Tahap *Implementation* (Implementasi) tahap penilaian produk yang disediakan ke siswa dengan mengisi kuesioner yang disusun, (e) Tahap *Evaluation*

(Evaluasi) merupakan tahap akhir dengan melaksanakan perbaikan terakhir (Hasanah Dewi Lestari, 2023).

Penggunaan Model ADDIE dipenelitian pengembangan yakni dapat menghasilkan media berkualitas tinggi dan layak digunakan oleh siswa. Model ADDIE digunakan oleh penelitian (Wijayanti & Isnawati, 2023) dengan penelitian pengembangan *Flipbook* yang interaktif dengan hasil akhir sangat valid dan praktis untuk diterapkan. selanjutnya penelitian dari (Mutmainna et al., 2022) dengan menggunakan model ADDIE yang mengembangkan media *Flipbook* dalam pembelajaran fisika dengan hasil akhir berkriteria layak untuk digunakan oleh siswa di sekolah SMAN 2 Campalagian. Jadi, penggunaan model ADDIE untuk penelitian pengembangan akan menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk diterapkan pada pembelajaran. Sehingga, penulis mengharapkan dengan penggunaan model ADDIE dapat menghasilkan media yang layak.

Jadi berdasarkan paparan diatas, dibutuhkannya media pembelajaran yang bervariasi khususnya untuk kegiatan praktikum yang sesuai dengan SOP, agar dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran praktikum. Penyusunan media diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dengan penggunaan media yang memanfaatkan teknologi salah satunya *Flipbook*. Penggunaan *Flipbook* dapat membuat pembelajaran yang fleksibel karena bisa diakses dari semua tempat hanya dengan menggunakan *handphone* (telepon seluler) yang dimiliki oleh siswa. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media *Flipbook* sebagai panduan praktikum di mata Pelajaran *Food and beverage service* tepatnya di SMK N 1 Sukasada.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari paparan latar belakang yang ada di SMK Negeri 1 Sukasada, maka dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran yang diterapkan di SMK N 1 Sukasada kurang bervariasi, karena media yang digunakan berupa modul PDF dan youtube sebagai sumber belajar pada pembelajaran mata Pelajaran *F&B service*. Maka dengan itu dibutuhkan media pembelajaran terutama yang mendukung pembelajaran praktikum yaitu berupa panduan praktikum yang sesuai dengan kurikulum.
2. Peserta didik merasa bosan terutama pada praktik *Food and beverage service* karena media pembelajaran praktikum belum sesuai dengan SOP sehingga pembelajaran dapat terbilang masih monoton.
3. Siswa memiliki kesulitan dalam memahami beberapa materi pembelajaran praktikum *Food and beverage service* karena media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan SOP praktikum yang diterapkan di SMK N 1 Sukasada.
4. Kemajuan teknologi yang kurang dimanfaatkan oleh tenaga pendidik terutama pada penggunaan media pembelajaran seperti *Flipbook* yang belum digunakan di SMK N 1 Sukasada khususnya di mata Pelajaran *F&B service*.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang disampaikan diatas diketahui banyaknya masalah yang teridentifikasi dilapangan, sehingga untuk memfokuskan penelitian ini maka diperlukannya pembatasan masalah yang perlu di kaji. Batasan Permasalahan pada penelitian Pengembangan *Flipbook* Panduan Praktikum pada

mata Pelajaran *Food and beverage service* ini yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran praktikum sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran praktik pada Pelajaran *Food and beverage service*. Dengan demikian *Flipbook* Panduan Praktikum perlu di kembangkan sebagai media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan *Flipbook* sebagai Panduan Praktikum mata pelajaran *F&B service* dengan Model ADDIE?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah mengembangkan *Flipbook* Panduan praktikum mata Pelajaran *Food and beverage service* dengan menggunakan model ADDIE untuk siswa perhotelan Fase F SMK N 1 Sukasada.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara lebih untuk tenaga pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran terutama penggunaan

*Flipbook* yang lebih efektif dan relevan untuk diimplementasikan kepada siswa sehingga memberikan motivasi dan semangat kepada siswa.

b) Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber tambahan oleh peneliti lainnya.

## 2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Dapat memberikan pengalaman kepada tenaga pendidik kelas XI di jurusan perhotelan SMK N 1 Sukasada dalam menerapkan dan mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* pada pembelajaran praktikum mata Pelajaran *F&B service* untuk mewujudkan pembelajaran lebih menarik.

b) Bagi Siswa

Penggunaan Media diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pelaksanaan pembelajaran praktikum.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi pelengkap media pembelajaran di SMK Negeri 1 Sukasada terutama pada mata Pelajaran *F&B service* dan dapat menjadi acuan.

