

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kebutuhan global menuntut agar dunia pendidikan selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, terutama dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dalam proses pembelajaran (Dewi & Tirtayani, 2022). Bidang pendidikan diidentifikasi sebagai fondasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia generasi mendatang, sehingga penting bagi bidang ini untuk beradaptasi dengan kemajuan zaman guna menghindari ketinggalan, baik dalam aspek teknologi pendidikan maupun pengembangan kurikulum dibandingkan dengan negara maju (Dito & Pujiastuti, 2021).

Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 adalah integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga materi dapat diterima dengan lebih mudah, serta dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Sudewa et al., 2021). Media pembelajaran interaktif adalah segala bentuk perantara baik berupa alat (*software*) atau bahan (*hardware*) yang berfungsi untuk memperjelas pesan dalam suatu materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran yang lebih efektif. Laimeheriwa, (2025) menyatakan media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tiga ciri pokok, yaitu suara, bentuk yang di dalamnya termasuk gambar, simbol, garis dan gerak.

Media digital yang dimanfaatkan dalam media pembelajaran seperti *e-learning*, sistem manajemen pembelajaran, aplikasi *mobile*, *flipbook*, *e-modul*, *flipcard*, dan lain sebagainya (Rosyid & Mubin, 2024). Salah satu dari sekian banyak media yang dapat digunakan untuk mendesain materi pembelajaran adalah *flipbook*. *Flipbook* adalah media digital yang digunakan untuk mengembangkan buku ajar digital dari format PDF menjadi buku elektronik dengan presentasi visual tiga dimensi, yang secara signifikan meningkatkan pengalaman membaca dan interaktivitas bagi pengguna (Nurjannah et al., 2023). Penggunaan *flipbook* memberikan pengalaman menyenangkan bagi peserta didik dengan tampilan berwarna-warni yang menarik, serta dilengkapi video, audio, dan gambar untuk membantu pemahaman, dan media ini fleksibel digunakan secara daring maupun luring (Dewi & Tirtayani, 2022). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mampu menarik perhatian mereka (Mirnawati & Fabriya, 2022).

Berdasarkan hasil observasi, penerapan Kurikulum 2024 di Universitas Pendidikan Ganesha, Mata Kuliah tata hidang dan pengelolaan *bar* digabung menjadi satu mata kuliah baru, yaitu *food and beverage service & bar*. Penggabungan ini menyebabkan cakupan materi menjadi lebih pendek dan padat, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu salah satu materi pembelajaran yang dibuat kedalam multimedia *flipbook* adalah menghidangkan *wine*.

Kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi belum sepenuhnya optimal. Penelitian dari Opoh et al., (2021) menyatakan pada Jurusan Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Gorontalo menunjukkan bahwa ketersediaan dan pemanfaatan media digital (ICT) hanya mencapai rata-rata persentase 77,74% dan masih berada pada kategori kurang efektif, yang menandakan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Hal ini juga terjadi pada Mata Kuliah *food and beverage service & bar* yang ada di prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Pariwisata. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa semester 4. Capaian pembelajaran Mata Kuliah *food and beverage service & bar* khususnya materi menghidangkan *wine* mengharapkan mahasiswa mampu memahami tentang langkah-langkah memberikan *wine list* dan menawarkan *wine*, langkah-langkah membantu tamu memilih *wine* dan langkah-langkah mengambil pesanan *wine* dan langkah-langkah menghidangkan *wine*. Namun, dalam pelaksanaan perkuliahan terkadang dosen menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa.

Hasil wawancara bersama dosen pengampu Mata Kuliah *food and beverage service & bar*, Ibu Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si., yang dilaksanakan pada tanggal 03 Maret 2025, menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang selama ini dilakukan masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional, seperti penggunaan *PowerPoint* (PPT), modul ajar, file PDF, dan video pembelajaran. Beliau juga menjelaskan bahwa karakteristik mahasiswa cukup responsif dalam menanggapi pembelajaran, namun memiliki gaya belajar yang beragam. Sebagian mahasiswa dapat memahami materi dengan mudah, sementara sebagian lainnya mengalami kesulitan, terutama mahasiswa yang memiliki latar belakang pendidikan dari SMA. Selain itu, beliau menyampaikan bahwa media pembelajaran *flipbook*

sebenarnya sudah pernah digunakan sebelumnya, namun belum diterapkan pada materi *wine*. Menurut beliau, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tuntutan zaman, khususnya di era digital saat ini. Hal tersebut penting untuk menyediakan media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi digital, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta mendukung proses pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan saat ini. Lebih lanjut, beliau menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada materi menghidangkan *wine* dapat membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih mudah. Media ini juga dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh mahasiswa di luar kelas sebagai bahan belajar tambahan.

Berdasarkan hasil penyebaran angket melalui *Google Form* kepada mahasiswa konsentrasi Pariwisata yang sedang dan telah mengambil Mata Kuliah *food and beverage service & bar* pada tanggal 03 April 2025, diperoleh sebanyak 36 responden. Responden tersebut terdiri atas 13 mahasiswa semester 8, 17 mahasiswa semester 6, dan 6 mahasiswa semester 4. Dari keseluruhan responden, sebanyak 83,3% atau 30 mahasiswa merupakan mahasiswa yang telah lulus mata kuliah, sedangkan 16,7% atau 6 mahasiswa belum lulus mata kuliah tersebut. Hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah PowerPoint (PPT) dan file PDF, dengan persentase sebesar 86,1% atau 31 mahasiswa. Sementara itu, 13,9% atau 5 mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran lebih sering dilakukan melalui praktik langsung. Terkait materi menghidangkan *wine*, sebanyak 83,3% atau 30 mahasiswa menyatakan telah mempelajari materi tersebut, sedangkan 16,7% atau 6 mahasiswa menyatakan belum pernah mempelajarinya. Selain itu, sebanyak 63,9% atau 23



mahasiswa menilai bahwa penyajian materi *wine* sudah cukup menarik, namun masih dapat ditingkatkan. Sebanyak 25% atau 9 mahasiswa menyatakan materi sudah menarik dan mudah dipahami, sedangkan 11,1% atau 4 mahasiswa menilai materi kurang menarik dan sulit dipahami. Adapun kendala utama yang dihadapi mahasiswa dalam memahami materi *wine* adalah kesulitan memahami materi tanpa praktik langsung, yang dinyatakan oleh 58,3% atau 21 mahasiswa. Selain itu, 22,2% atau 8 mahasiswa menyebutkan kurangnya ilustrasi dan visualisasi dalam materi, serta 13,9% atau 5 mahasiswa menyatakan terbatasnya akses terhadap sumber belajar yang lengkap. Terkait pemanfaatan media pembelajaran *flipbook*, sebanyak 63,9% atau 23 mahasiswa menyatakan pernah mendengar media *flipbook* namun belum pernah menggunakannya, sedangkan 30,6% atau 11 mahasiswa menyatakan sudah pernah menggunakan media *flipbook* sebelumnya. Sebagian besar mahasiswa menilai bahwa media *flipbook* sangat membantu dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan oleh 80,6% atau 29 mahasiswa, sementara 16,7% atau 6 mahasiswa menyatakan media *flipbook* cukup membantu. Mahasiswa juga mengemukakan beberapa fitur yang diharapkan terdapat dalam media pembelajaran *flipbook*. Sebanyak 75% atau 27 mahasiswa menginginkan adanya animasi atau simulasi langkah-langkah menghadirkan *wine*, 72,2% atau 26 mahasiswa mengharapkan video demonstrasi cara menghadirkan *wine*, serta 61,1% atau 22 mahasiswa menginginkan gambar dan ilustrasi yang interaktif. Selain itu, 47,2% atau 17 mahasiswa mengharapkan adanya kuis interaktif untuk menguji pemahaman, dan 41,7% atau 15 mahasiswa menginginkan penyajian studi kasus atau contoh praktik nyata. Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respons yang sangat positif terhadap pengembangan media

pembelajaran *flipbook*. Hal ini terlihat dari 80,6% atau 29 mahasiswa yang menyatakan sangat setuju dengan adanya media pembelajaran *flipbook*, serta 16,7% atau 6 mahasiswa yang menyatakan setuju.

Analisis kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil angket kebutuhan, sebagian besar mahasiswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, mudah diakses, serta mampu menyajikan materi secara visual dan sistematis untuk mendukung pemahaman materi. Media pembelajaran konvensional dinilai sudah cukup menarik namun bisa ditingkatkan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa analisis kebutuhan menjadi langkah awal yang krusial dalam penelitian pengembangan karena berperan dalam menentukan jenis media, bentuk penyajian materi, serta fitur pembelajaran yang dibutuhkan oleh mahasiswa (Yulianto et al., 2022).

Temuan penelitian ini selaras dengan perkembangan pembelajaran berbasis digital. Qomariyanti et al., (2023) melalui kajiannya mengemukakan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan buku cetak dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. *Flipbook* sebagai salah satu bentuk *e-book* interaktif mampu mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional dan sejalan dengan karakteristik generasi digital. Kondisi tersebut semakin menegaskan peran *flipbook* sebagai media pembelajaran yang relevan di era digital, khususnya dalam prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang memerlukan inovasi dalam penyediaan media pembelajaran.

*Flipbook* memiliki keunggulan dalam penyajian tampilan visual yang menarik, dapat diakses melalui beragam perangkat seperti komputer dan *handaphone*, serta mampu menampilkan materi secara terstruktur dan interaktif (Rahmawati et al., 2023). *Flipbook* dianggap sebagai media yang interaktif karena tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk visual, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung melalui fitur-fitur seperti pilihan menu, simulasi, latihan, dan umpan balik secara langsung. Desain *flipbook* yang mengusung konsep sederhana seperti gerakan, perubahan, atau proses yang tersusun secara kronologis membantu peserta didik memahami serta mengingat informasi dengan lebih efektif (Gea et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *flipbook* dinilai relevan untuk memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa (Farida & Ratnawuri, 2021).

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk., (1974) terdiri atas empat tahapan, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahap *Define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, termasuk analisis kurikulum, karakteristik mahasiswa, serta kompetensi yang harus dicapai. Selanjutnya, pada tahap *Design*, peneliti merancang struktur isi dan tampilan media *flipbook*, mencakup materi teori dan praktik penyajian *wine* yang dilengkapi gambar serta penjelasan visual. Pada tahap *Develop*, *flipbook* dikembangkan secara menyeluruh sesuai desain yang telah disusun, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan desain. Terakhir, tahap *Disseminate* dilakukan dengan menyebarluaskan media *flipbook* kepada dosen dan mahasiswa agar dapat digunakan secara luas dalam proses pembelajaran. Pemilihan model ini didasarkan pada keunggulannya, yaitu bersifat ringkas dan

sistematis tanpa melalui tahapan uji yang berlapis, sehingga pelaksanaannya menjadi lebih efektif dan efisien dalam hal waktu (Nuraini et al., 2025).

Berdasarkan temuan mengenai kebutuhan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* pada materi menghidangkan *wine* untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami langkah-langkah menghidangkan *wine* yang dikemas dengan penggunaan media yang menarik untuk memperkaya sumber ajar dalam perkuliahan mata kuliah *food and beverage service & bar*. Berkenaan dengan hal ini, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Materi Menghidangkan *Wine* Pada Mata Kuliah *Food and Beverage Service & Bar*”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada Mata Kuliah *food and beverage service dan bar* masih terbatas, khususnya pada materi menghidangkan *wine*.
2. Pada Mata Kuliah *food and beverage service dan bar*, belum terdapat bahan ajar berbentuk *flipbook* yang secara khusus memuat materi menghidangkan *wine* dan digunakan sebagai media penunjang proses pembelajaran.
3. Bahan ajar pada Mata Kuliah *food and beverage service dan bar* belum sepenuhnya mendukung pembelajaran mandiri bagi mahasiswa.



### 1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang digunakan untuk menyampaikan materi menghidangkan *wine* dalam Mata Kuliah *food and beverage service & bar*. Fokus penelitian hanya mencakup dua aspek utama, yaitu: (1) proses pembuatan media *flipbook* yang mengikuti langkah-langkah model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), dan (2) penilaian kelayakan media *flipbook* yang dikembangkan, berdasarkan kevalidan aspek materi, media dan desain.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian seperti berikut: bagaimana tahapan pengembangan media *flipbook* materi menghidangkan *wine* pada Mata Kuliah *Food and Beverage Service & Bar* dengan model 4D.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media *flipbook* materi menghidangkan *wine* pada Mata Kuliah *Food and Beverage Service & Bar* dengan model 4D.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian tentang pengembangan *flipbook* berpotensi untuk memperkaya referensi bahan ajar bagi para pengajar. Selain itu, *flipbook* ini dapat berfungsi sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam memahami materi terkait menghadirkan *wine*.
- b. Diharapkan bahwa penelitian ini mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan, serta memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Mahasiswa

Tersedianya media pembelajaran yang sesuai diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, serta berperan dalam membantu mahasiswa memahami materi menghadirkan *wine* secara lebih mendalam, sehingga dapat berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada mata kuliah *food and beverage service & bar*.

### b. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, sekaligus menambah pengalaman belajar di kampus. Hal ini tentunya sangat berharga bagi calon tenaga pendidik di masa depan.

### c. Bagi Program Studi PKK konsentrasi pariwisata

Diharapkan dapat membantu dan menambah bahan ajar digital khususnya dalam Mata Kuliah *food and beverage service & bar* di program studi Pendidikan kesejahteraan keluarga konsentrasi pariwisata.