

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini tengah berada di puncak transformasi digital yang dipicu oleh revolusi industri 4.0. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan dan pengajaran menuntut adanya inovasi dalam penyampaian materi agar tidak lagi bersifat konvensional. *Integrasi Information and Communication Technology (ICT)* di sekolah bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan primer untuk menciptakan suatu pembelajara yang efektif dan relevan dengan zaman (Murni, 2025). Transformasi ini menuntut lembaga pendidikan, khususnya jenjang pendidikan vokasi, untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses transfer ilmu pengetahuan. Pemanfaatan teknologi di dalam kelas bukan hanya soal mengganti papan tulis menjadi layar digital, melainkan tentang bagaimana menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, efisien, dan melampaui batas ruang serta waktu (Silalahi et al., 2022). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran digital menjadi kunci utama dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi konten yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Seiring dengan kemajuan tersebut, metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan interaksi satu arah dan media cetak statis mulai kehilangan efektivitasnya. Pembelajaran masa kini menuntut adanya keterlibatan aktif siswa melalui media yang mampu menggabungkan berbagai elemen

multimedia seperti teks, gambar, audio, hingga video tutorial yang interaktif (Prinanda, 2025). Hal ini sangat krusial bagi pendidikan di Indonesia yang sedang berusaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing di global. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi sesuatu masalah yang harus segera diimplementasikan guna mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional. Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), peran teknologi informasi menjadi semakin dibutuhkan. Sebagai institusi yang berorientasi pada pencetakan tenaga kerja siap pakai, SMK dituntut untuk mampu memberikan simulasi dunia kerja yang akurat melalui bantuan media pembelajaran digital (Syarif et al., 2024).

Karakteristik pembelajaran di abad ke-21 menuntut adanya pergeseran peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi subjek pembelajaran yang aktif dan mandiri. Siswa generasi saat ini, yang sering disebut sebagai digital natives, memiliki kecenderungan untuk memproses informasi lebih cepat melalui stimulasi visual dan multimedia dibandingkan dengan teks konvensional. Hal ini menuntut dunia pendidikan untuk menyediakan lingkungan belajar yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan mampu memotivasi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mendalam (Hanipah, 2023). Dalam konteks pendidikan vokasi di SMK N 1 Seririt, tuntutan ini menjadi tantangan tersendiri. Pembelajaran abad 21 menekankan pada penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan literasi digital yang kuat. Khusus pada kompetensi keahlian kuliner, siswa tidak hanya diharapkan hafal secara teori, tetapi juga harus memiliki ketajaman visual dalam memahami setiap prosedur kerja yang bersifat teknis. Oleh karena itu, ketersediaan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi

kebutuhan tersebut menjadi syarat mutlak untuk mencapai efektivitas pembelajaran.

Kemudian, keterbatasan waktu tatap muka di laboratorium sering kali menjadi kendala dalam penyampaian materi praktik yang kompleks. Pembelajaran abad 21 menawarkan solusi melalui konsep blended learning atau pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengakses materi ajar kapan saja dan di mana saja. Media pembelajaran yang ideal harus mampu mendukung fleksibilitas ini, sekaligus tetap menjaga akurasi penyampaian materi sesuai dengan standar industri perhotelan. Tanpa adanya dukungan media yang adaptif terhadap karakteristik siswa masa kini, proses transfer keterampilan praktis di sekolah akan sulit mencapai hasil yang optimal (Hafiz et al., 2025). Dalam hal ini, media pembelajaran yang ideal tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu di dalam kelas, tetapi juga mampu menjadi referensi mandiri yang fleksibel di luar jam sekolah. Fleksibilitas ini sangat penting bagi siswa vokasi, karena penguasaan keterampilan praktis pada kompetensi keahlian kuliner membutuhkan pengulangan visual yang konsisten agar memori prosedural siswa dapat terbentuk dengan kuat.

Kondisi ideal dalam pendidikan vokasi sering kali berbeda dengan realita yang ditemukan di lapangan, seperti di SMK N 1 Seririt. Sebagai sekolah kejuruan yang berfokus pada kesiapan kerja, kurikulum yang diterapkan menuntut penguasaan kompetensi praktis yang sangat spesifik. Berdasarkan dokumen Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase F pada mata pelajaran pilihan minuman *Mocktail*, peserta didik dituntut untuk mampu memahami pengertian minuman, jenis-jenis minuman, serta wajib memiliki keterampilan dalam menerapkan teknik

pembuatan minuman secara akurat. Fokus utama pada materi ini adalah penguasaan teknik *mixing* yang meliputi *shaking*, *stirring*, *layering*, hingga *muddling* yang harus sesuai dengan standar operasional prosedur (SOP) di industri perhotelan (Data selengkapnya terkait capaian pembelajaran terdapat pada Lampiran 6). Kondisi ideal tersebut nyatanya belum sepenuhnya tercapai di lapangan. Berdasarkan observasi awal di SMK N 1 Seririt, ditemukan adanya hambatan signifikan dalam pencapaian Capaian Pembelajaran (CP) tersebut, karena selama ini proses pembelajaran cenderung bergantung pada penggunaan buku teks cetak dan modul statis yang minim visualisasi.

Kemudian, peneliti melakukan studi pendahuluan (*pre-eliminary research*) di SMK N 1 Seririt kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2026. Proses pengambilan data primer ini dilakukan melalui rangkaian observasi, wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran yaitu ibu Ni Putu Mas Yudayani, S.Pd. Serta penyebaran kuesioner kepada siswa kelas XI Kuliner sebanyak 30 siswa untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran mereka. Kemudian peneliti juga melakukan pengujian akurasi pemahaman mandiri menggunakan platform Quizizz guna mengukur sejauh mana efektivitas media statis yang selama ini digunakan di sekolah. Berdasarkan rangkaian pengambilan data tersebut, ditemukan hasil bahwa proses pembelajaran saat ini menghadapi kendala yang cukup signifikan. Hasil wawancara mendapatkan hasil bahwa guru dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks statis dalam menyampaikan materi *Mocktail*. Hal ini bukan dikarenakan kurangnya fasilitas sekolah mengingat sarana proyektor dan izin penggunaan handphone sudah memadai melainkan karena belum tersedianya media ajar digital yang mampu memvisualisasikan

teknik pembuatan minuman secara interaktif sesuai standar industri. Keterbatasan media pendukung inilah yang memaksa proses pembelajaran tetap bersifat konvensional, sehingga materi yang disampaikan sulit divisualisasikan oleh siswa. Hal ini juga didukung berdasarkan kuesioner yang dikirimkan kepada siswa, diperoleh bahwa guru sebanyak 53,6% menggunakan metode ceramah dan 39,3% menggunakan diskusi kelompok yang cenderung menggunakan buku teks statis (Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4).

Sedangkan menurut siswa, ditemukan bahwa 93,8% siswa mengakui adanya kesulitan dalam memahami materi praktik minuman *Mocktail* tanpa bantuan media yang interaktif (Data selengkapnya terkait metode pembelajaran di kelas dapat dilihat pada Lampiran 2). Para siswa merasa bahwa media statis seperti buku teks tidak mampu memberikan gambaran visual yang jelas mengenai teknik-teknik pembuatan minuman yang dinamis. Hal ini pun selaras dengan temuan peneliti pada saat melakukan praktik mengajar. Dari tes tersebut, ditemukan bahwa tingkat akurasi pemahaman mandiri siswa hanya mencapai 54% (Data selengkapnya terkait hasil Quiziz siswa dapat dilihat pada Lampiran 5). Sedangkan untuk memenuhi standar KKM untuk mata pelajaran minuman *Mocktail* ini harus memenuhi di atas 70, dan hasil dari pemahaman siswa hanya mencapai 54% yang tergolong sangat rendah. Angka 54% ini menjadi bukti konkret adanya kesenjangan antara target yang ditetapkan dalam kurikulum dengan daya tangkap prosedural siswa di lapangan. Rendahnya akurasi ini, dibuktikan dengan tingginya hasil kuesioner kebutuhan siswa sebanyak (93,8%), menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Flipbook* yang mengintegrasikan konten audio-visual dan animasi menjadi sebuah kebutuhan

yang sangat mendesak guna menjembatani kesenjangan kompetensi tersebut (Data selengkapnya terkait kebutuhan media pembelajaran dapat dilihat pada Lampiran 3).

Pemilihan materi minuman *Mocktail* dalam pengembangan media ini didasarkan pada karakteristik materi yang memiliki tingkat kompleksitas visual dan prosedural yang tinggi. Berbeda dengan materi teori murni, *Mocktail* melibatkan teknik presisi seperti *layering* (pembuatan lapisan minuman berdasarkan berat jenis) dan *muddling* yang sulit divisualisasikan hanya melalui instruksi teks atau gambar statis dalam buku cetak. Ketidakmampuan media konvensional dalam menggambarkan kecepatan tuang, posisi alat (*bar spoon*), serta detail estetika penyajian (*garnish*) menjadi titik kritis kegagalan pemahaman siswa sebelum melakukan praktikum. Hal ini berdampak pada kurangnya kesiapan siswa yang seringkali berujung pada kesalahan prosedur dan ketidakefisienan penggunaan bahan praktikum di laboratorium. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan video tutorial interaktif guna menjembatani kesenjangan antara teori tertulis dengan visualisasi teknik standar industri hotel secara nyata.

Berdasarkan temuan masalah tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi keterbatasan visualisasi pada materi tersebut. Solusi yang dianggap paling relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah pengembangan bahan ajar *Flipbook*. Menurut Pohan, (2022) *Flipbook* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, dan unsur multimedia lainnya sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa. Media ini bukan sekadar dokumen elektronik biasa,

melainkan platform yang mampu menyajikan konten secara dinamis dan memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang kompleks. Keunggulan utama dari *Flipbook* dalam konteks materi minuman *Mocktail* terletak pada kemampuannya untuk menyajikan konten audio-visual yang baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rismayani et al., 2025) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media *Flipbook* penggunaan media pembelajaran *Flipbook* dapat membantu siswa memvisualisasikan teknik-teknik yang kompleks secara lebih mendalam dibandingkan hanya menggunakan media cetak.

Selain aspek visualisasi, fleksibilitas *Flipbook* Digital juga sangat mendukung kemandirian belajar di SMK N 1 Seririt. media pembelajaran yang baik harus dapat diakses secara mandiri oleh siswa untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu di dalam kelas. Karena berbasis digital, media ini dapat diakses melalui perangkat *smartphone* masing-masing siswa kapan saja (Syarifuddin & Utari, 2022). Hal menjawab hasil keusioner yang mendapatkan hasil 91% siswa menyatakan sangat membutuhkan media visual untuk mengingat langkah kerja yang rumit. Keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis digital tentu sangat bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Berdasarkan hasil observasi di sekolah, SMK N 1 Seririt sangat memadai untuk menerapkan media *Flipbook* ini. Hal ini didukung oleh hasil observasi bahwa hampir seluruh siswa kelas XI Kuliner diperbolehkan menggunakan *smartphone* (HP) dan seluruh siswa telah memiliki perangkat *smartphone* (HP) pribadi yang mendukung akses konten multimedia.

Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian dengan pengembangan bahan ajar yaitu *Flipbook* sebagai sarana pendukung pembelajaran, karena dianggap bisa memberikan pemahaman yang lebih gampang kepada siswa dan guru, media pembelajaran ini menyajikan konten multimedia yang interaktif yang meliputi audio-visual dan animasi, sehingga diharapkan mampu mengakomodasi seluruh gaya belajar siswa dan mempermudah proses pemahaman materi yang diajarkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*).

Menurut Thiagarajan (1974), model ini merupakan salah satu prosedur pengembangan yang terstruktur secara sistematis untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang efektif dan teruji kevalidannya. Pemilihan model ini dinilai sangat tepat dan relevan karena setiap tahapannya mampu mengakomodasi kebutuhan rekonstruksi materi praktikum minuman *Mocktail* secara presisi. Melalui tahap *define*, peneliti dapat menganalisis secara mendalam terkait Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran Kuliner di SMK N 1 Seririt untuk memetakan kebutuhan dasar siswa. Selanjutnya, tahap *design* digunakan untuk merancang struktur isi media, mulai dari penataan teks komponen materi hingga integrasi video tutorial pembuatan minuman ke dalam *Flipbook*. Draf tersebut kemudian direalisasikan dan diuji kevalidannya pada tahap *development* guna memastikan bahwa aspek isi materi serta estetika visual media telah memenuhi standar baku sebelum nantinya disebarluaskan pada tahap *disseminate*. Integrasi model pengembangan yang terstruktur ini diharapkan mampu menyajikan materi secara konkret, dinamis, dan menarik bagi siswa digital native. Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 1 Seririt khususnya pada jenjang kelas XI Kuliner.

Dengan demikian penelitian ini memiliki judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Minuman *Mocktail* Di SMK N 1 Seririt Pada Kelas XI Kuliner”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi masalah dalam penelitian didasari pada latar belakang dijabarkan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran materi minuman *Mocktail* cenderung bersifat searah dengan penggunaan buku teks statis yang belum mampu memvisualisasikan prosedur pembuatan minuman secara dinamis.
2. Tingkat pemahaman mandiri siswa (akurasi Quizizz 54%) yang menunjukkan bahwa penguasaan materi siswa belum mendalam.
3. Media pembelajaran yang tersedia saat ini belum mengintegrasikan fitur multimedia (seperti video demonstrasi dan animasi) yang dibutuhkan siswa kelas XI Kuliner 4 untuk memahami standar industri hotel.
4. Sebanyak 92,9% siswa mengalami kesulitan memahami materi tanpa bantuan media yang bersifat interaktif dan dapat diakses secara mandiri melalui perangkat handphone.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan, diperlukan adanya Batasan masalah agar penelitian pengembangan ini tetap terfokus pada sasaran utama demi mencapai hasil yang optimal. Batasan masalah dalam

penelitian ini difokuskan pada kesulitan memahami materi tanpa bantuan media yang interaktif di SMK N 1 Seririt.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah yang didapatkan berdasarkan latar belakang masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan proses pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada materi Minuman *Mocktail* untuk Kelas XI Kuliner di SMK N 1 Seririt?
2. Bagaimana uji validitas media *Flipbook* materi minuman *Mocktail* oleh Ahli Materi dan Media Desain Pembelajaran bagi siswa di SMK N 1 Seririt?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada materi Minuman *Mocktail* untuk Kelas XI Kuliner di SMK N 1 Seririt.
2. Untuk medeskripsikan hasil uji validitas media pembelajaran *Flipbook* pada materi minuman *Mocktail* bagi siswa di SMK N 1 Seririt.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan referensi ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran inovatif, khususnya media digital seperti *Flipbook*, dalam konteks pendidikan Kejuruan (SMK).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa: Kemudahan akses materi, dan pemahaman konsep/prosedur pembuatan *Mocktail* secara visual dan interaktif.
- b. Bagi Guru: Menyediakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mendukung proses belajar mengajar materi *Mocktail* serta meningkatkan variasi metode pengajaran.
- c. Bagi Sekolah (SMK N 1 Seririt): Menambah inventaris media pembelajaran berbasis teknologi dan mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan kejuruan yang relevan dengan perkembangan industri.

