

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Transformasi sosial akibat globalisasi serta percepatan inovasi teknologi menempatkan sektor pendidikan pada kebutuhan untuk melakukan penyesuaian secara berkelanjutan. Respons terhadap dinamika tersebut tidak hanya diwujudkan melalui pembaruan metode pengajaran, tetapi juga melalui perancangan media pembelajaran yang komunikatif, partisipatif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Ramadani et al. (2023) memaknai media pembelajaran sebagai instrumen pendukung penyampaian substansi akademik, terutama dalam pembelajaran langsung yang masih menempatkan pendidik sebagai pusat distribusi informasi. Oleh karena itu, ketepatan dalam menentukan media menjadi bagian strategis untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang terarah, atraktif, dan memiliki daya serap tinggi.

Penggunaan media yang dirancang secara inovatif juga berkontribusi terhadap penyederhanaan konsep-konsep yang kompleks sehingga materi lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Kebutuhan tersebut semakin penting pada mata kuliah yang mengintegrasikan pemahaman konseptual dengan pelaksanaan praktik secara simultan (Wijaya et al., 2019). Salah satu bidang pembelajaran yang memiliki karakteristik tersebut ialah Mata Kuliah Pengelolaan Bar. Muatan pembelajarannya tidak berhenti pada penguasaan pengetahuan teoretis, tetapi turut menekankan kecakapan operasional dalam mengolah, meracik, dan menyajikan berbagai jenis minuman. Seiring berkembangnya tren gaya hidup sehat dan meningkatnya permintaan terhadap minuman non-alkohol pada industri *hospitality*,

materi mengenai minuman campuran non-alkohol (*mocktail*) merupakan salah satu capaian kompetensi esensial bagi mahasiswa pada bidang pendidikan vokasional kuliner. *Mocktail* merupakan minuman campuran tanpa kandungan alkohol yang mengutamakan kreativitas, cita rasa, estetika, dan teknik penyajian yang menarik. Menurut Prasasti dan Anas (2023), salah satu kendala utama dalam pembelajaran praktik adalah keterbatasan media yang mampu menjembatani teori dan praktik secara efektif. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah, presentasi, atau video umum dari internet sering kali kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan terstruktur kepada mahasiswa.

Pentingnya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan diperkuat oleh teori *cognitive load* yang dikemukakan oleh Sandy *et al.* (2022). Teori tersebut menjelaskan bahwa media yang mampu mengintegrasikan elemen visual dan interaktif dapat membantu mengurangi beban kognitif peserta didik sehingga mahasiswa lebih fokus memahami inti materi. Pada pembelajaran peracikan *mocktail*, *flipbook* dapat diimplementasikan sebagai sarana belajar digital yang relevan karena mampu mengintegrasikan uraian materi, representasi visual, ilustrasi prosedural, animasi, dan akses video dalam satu kesatuan penyajian yang terstruktur. Karakteristik multimedia tersebut memungkinkan mahasiswa mempelajari konsep maupun tahapan praktik secara lebih konkret, interaktif, dan sistematis. Melalui *flipbook*, mahasiswa dapat mempelajari langkah-langkah pembuatan *mocktail* secara lebih jelas dan menarik, mulai dari pengenalan bahan, teknik *mixing*, *garnish*, hingga penyajian minuman.

Sebagai media pembelajaran digital, *flipbook* memiliki berbagai keunggulan dibandingkan media konvensional. akbul (2021) menegaskan bahwa karakter

interaktif pada *flipbook* mampu mendorong partisipasi peserta didik melalui penyajian informasi yang lebih atraktif dan tidak monoton. Format digitalnya juga memungkinkan mahasiswa mempelajari materi secara mandiri tanpa dibatasi oleh ruang maupun waktu, selama tersedia perangkat yang mendukung. Dalam pembelajaran *mocktail*, media tersebut dapat difungsikan sebagai sumber belajar preparatif untuk memvisualisasikan bahan, peralatan, teknik pengolahan, dan urutan kerja. Dengan demikian, mahasiswa memperoleh pemahaman prosedural sebelum melaksanakan kegiatan praktik di laboratorium. Hal ini penting karena tidak semua institusi memiliki fasilitas praktik yang lengkap, baik dari segi alat maupun bahan. Hendrianti *et al.* (2015) menyatakan bahwa keterbatasan fasilitas praktik sering menjadi hambatan dalam pembelajaran berbasis keterampilan. *Flipbook* dapat digunakan sebagai media digital untuk memberikan gambaran prosedural yang lebih konkret sebelum mahasiswa mengikuti praktikum.

Penyajian visual yang sistematis membantu mereka memahami tahapan peracikan sekaligus membangun kesiapan awal di laboratorium. Pemanfaatannya juga selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan. Hendrianti *et al.* (2015) menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses dan kualitas pengalaman belajar mahasiswa. *Flipbook* dapat digunakan secara mandiri maupun diintegrasikan dengan *Learning Management System* (LMS), sehingga akses terhadap materi pembelajaran menjadi lebih luas dan fleksibel. Selain itu, *flipbook* dapat disesuaikan dengan kurikulum, capaian pembelajaran, dan profil akademik mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Berbeda dengan materi pada platform seperti YouTube

yang bersifat umum, *flipbook* dapat dirancang secara lebih terstruktur, ringkas, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *mocktail* pada mata kuliah Pengelolaan Bar.

Wawancara dengan Dr. Luh Masdarini, S.Pd., M.Pd., sebagai pengampu Mata Kuliah Pengelolaan Bar pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha, mengidentifikasi bahwa kegiatan pembelajaran memadukan diskusi, presentasi, penugasan proyek, dan ceramah dengan dukungan media *PowerPoint* serta *YouTube*.

Analisis kebutuhan melalui penyebaran angket kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner menegaskan bahwa materi Minuman Campuran dalam Mata Kuliah Pengelolaan Bar memiliki relevansi tinggi terhadap pembentukan kompetensi industri. Namun, pemahaman mahasiswa masih terkendala oleh terbatasnya media pembelajaran, kurang variatifnya sumber rujukan, serta pola pembelajaran yang bertumpu pada ceramah, presentasi, dan *PowerPoint*. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran berlangsung kurang dinamis dan cenderung monoton.

Mahasiswa juga menyatakan bahwa referensi yang paling sering digunakan berasal dari video tutorial, *YouTube*, *e-book*, dan *website* karena dinilai lebih mudah dipahami dibandingkan buku teks. Selain itu, mayoritas mahasiswa mengharapkan adanya perancangan media instruksional yang interaktif, aplikatif, dan fleksibel untuk diakses tanpa batasan ruang maupun waktu, dengan *flipbook* menjadi media yang paling banyak direkomendasikan. Menurut mahasiswa, integrasi teks, ilustrasi visual, dan video demonstrasi menjadikan *flipbook* lebih atraktif sekaligus mempermudah pemahaman materi Minuman Campuran. Persepsi tersebut memperkuat urgensi pengembangan *flipbook* sebagai media instruksional

alternatif yang selaras dengan kebutuhan belajar pada Mata Kuliah Pengelolaan Bar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Minuman Campuran Non-Alkohol (*Mocktail*) pada Mata Kuliah Pengelolaan Bar”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Uraian latar belakang tersebut mengungkap sejumlah persoalan yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Pada proses pembelajaran Minuman Campuran Non-Alkohol (*Mocktail*) pada mata kuliah Pengelolaan Bar belum adanya media pembelajaran yang interaktif.
2. Kurangnya Evaluasi Media Pembelajaran yang Efektif
3. Media pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang digunakan belum memanfaatkan teknologi digital secara maksimal.
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk menambah minat dan semangat mahasiswa untuk belajar yang lebih inovatif.
5. Proses pembelajaran praktik yang kurang maksimal sehingga mahasiswa kurang memahami materi Minuman Campuran Non-Alkohol (*Mocktail*)

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini diarahkan pada ruang lingkup tertentu agar pembahasan tetap terfokus dan tidak meluas. Berikut merupakan permasalahan yang akan dibahas hanya dibatasi pada masalah pengembangan *Flipbook* Minuman Campuran Non-Alkohol (*Mocktail*) pada mata

kuliah Pengelolaan Bar. Fokus ini dipilih untuk mengidentifikasi solusi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran mahasiswa Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Penelitian ini akan mengkaji dan merespons permasalahan yang ada melalui penerapan model pengembangan 4D.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Permasalahan yang telah diuraikan selanjutnya dirumuskan ke dalam sejumlah pertanyaan penelitian sebagai dasar pelaksanaan kajian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi Minuman Campuran Non-Alkohol (*Mocktail*) mata kuliah Pengelolaan Bar di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?
2. Bagaimana uji validitas media pembelajaran *flipbook* pada materi Minuman Campuran Non-Alkohol (*Mocktail*) mata kuliah Pengelolaan Bar di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?
3. Bagaimana respon mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *flipbook* dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan kepuasan mereka terhadap materi Minuman Campuran Non-Alkohol (*Mocktail*)?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang efektif dan relevan untuk mendukung pembelajaran materi Minuman Campuran Non-Alkohol (*mocktail*) pada Mata Kuliah Pengelolaan Bar.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *flipbook* berdasarkan validasi dari dosen, ahli media dan ahli materi.

3. Menganalisis respons mahasiswa terhadap implementasi media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan kepuasan mereka dalam mempelajari materi Minuman Campuran Non-Alkohol (*Mocktail*) pada mata kuliah Pengelolaan Bar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan sejumlah kontribusi yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori media pembelajaran digital, khususnya *flipbook*, dalam pendidikan vokasional. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran praktis seperti Minuman Campuran Non-Alkohol (*Mocktail*), serta memberikan kontribusi pada pengembangan teori pendidikan di bidang seni kuliner dan *hospitality*.

2. Manfaat Praktis

Bagi dosen, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran yang efektif. Bagi mahasiswa, *flipbook* ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan kepuasan mereka terhadap materi Minuman Campuran Non-Alkohol (*Mocktail*). Bagi institusi pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, bagi pengelola industri *hospitality*, *flipbook* ini dapat menjadi model pembelajaran yang relevan untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja.