

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut adanya transformasi mendasar dalam proses pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai bagian integral dari pembelajaran. Pendidik tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman. Penguasaan TIK menjadi kompetensi penting bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang efektif serta mampu menjawab kebutuhan generasi digital saat ini (Maritsa et al., 2021). Selain itu, pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan kompetensi 4C, yaitu keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi sebagai bekal utama peserta didik dalam menghadapi tantangan global. “Pembelajaran abad ke-21 tekanan pentingnya pengembangan keterampilan 4C, yaitu *berpikir kritis* , *kreativitas* , *komunikasi* , dan *kolaborasi* , sebagai kompetensi utama yang diperlukan peserta didik untuk mengikuti perkembangan zaman (Purnomo et al.,2024).

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta

menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Inovasi media pembelajaran sangat diperlukan di era digital, terutama media yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dalam satu kesatuan yang utuh (Cahyono, 2023). Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Flipbook merupakan salah satu media pembelajaran digital yang berpotensi menjawab permasalahan tersebut. *Flipbook* adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop dan telepon pintar. Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dengan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu platform. *Heyzine Flipbooks* memungkinkan penyajian materi dengan efek membalik halaman layaknya buku cetak, namun dengan keunggulan tambahan berupa konten multimedia yang menarik dan mudah diakses (Susilawati, 2021). Keunggulan ini menjadikan *flipbook* sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik mahasiswa di era digital.

Mata Kuliah Dasar Pengolahan Makanan merupakan salah satu mata kuliah fundamental dalam Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan konsep dan keterampilan dasar dalam pengolahan bahan pangan, khususnya teknik dasar memasak yang menjadi fondasi utama sebelum mempelajari mata kuliah kuliner lanjutan. Teknik dasar memasak mencakup pengenalan bahan pangan, penggunaan alat dapur, prinsip perubahan

fisik dan kimia selama proses pemasakan, serta penerapan standar prosedur operasional yang sesuai dengan kebutuhan industri kuliner. Oleh karena itu, materi teknik dasar memasak harus disajikan secara sistematis, aplikatif, dan menarik agar mahasiswa mampu memahami konsep sekaligus menguasai keterampilan secara menyeluruh.

Karakteristik mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini sangat beragam. Mahasiswa berasal dari berbagai latar belakang pendidikan menengah, baik dari SMA umum maupun SMK jurusan kuliner. Mahasiswa lulusan SMK kuliner umumnya telah memiliki pengalaman dan pengetahuan awal terkait praktik pengolahan makanan, sedangkan mahasiswa lulusan SMA cenderung memiliki pengalaman yang lebih terbatas dalam bidang kuliner. Perbedaan latar belakang ini menyebabkan adanya kesenjangan pengetahuan dan keterampilan awal mahasiswa dalam memahami materi teknik dasar memasak (Fiandra et al.,2022) . Kondisi tersebut menuntut adanya pembelajaran dasar yang mampu menjembatani perbedaan kemampuan mahasiswa, sehingga seluruh mahasiswa memiliki pemahaman yang setara sebagai bekal untuk mengikuti mata kuliah lanjutan.

Pada praktiknya, pembelajaran Mata Kuliah Dasar Pengolahan Makanan masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran konvensional seperti buku ajar, modul, dan *PowerPoint*. Meskipun metode pembelajaran telah berjalan dengan baik, keterbatasan variasi media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa, sehingga motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi teknik dasar memasak kurang optimal, terutama karena materi tersebut menuntut

proses visualisasi berupa video yang ditampilkan setelah membaca materi dan pemahaman langkah kerja secara bertahap.

Observasi yang dilakukan berbentuk wawancara secara langsung pada tanggal 6 Agustus 2025, bertempat di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam wawancara ini pedoman yang digunakan yaitu instrument analisis kebutuhan sumber belajar mahasiswa. Narasumber dalam wawancara analisis kebutuhan sumber belajar ini adalah dosen pengampu mata kuliah dasar pengolahan makanan yaitu Ibu Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil wawancara beliau mengungkapkan bahwa masih terdapat permasalahan terkait sumber belajar dan media ajar. Beberapa di antaranya adalah: (1) Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada *PowerPoint*, Buku ajar, internet, dan tautan video dari *youtube*. Metode pembelajaran yang diterapkan saat ini sudah berjalan efektif, namun perkembangan teknologi yang pesat menuntut adanya pembaruan inovasi dalam media pembelajaran agar proses belajar semakin menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Selain itu, media pembelajaran belum sesuai dengan tujuan mata kuliah dan capaian pembelajaran di mata kuliah dasar pengolahan makanan. (2) Belum adanya pengembangan media *flipbook* menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Padahal, media tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses materi secara fleksibel serta mendorong kemandirian dalam belajar. (3) Kebiasaan mahasiswa dalam belajar seperti penggunaan *gedget* serta ketertarikan mahasiswa dalam digitalisasi dan ragam gaya belajar mahasiswa dalam mempelajari materi.

Selain itu, studi pendahuluan dilakukan pada tanggal 4 Agustus hingga 10 Agustus 2025 dengan membagikan kuesioner melalui *Google Form* dan melibatkan 29

mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang mengambil mata kuliah dasar pengolahan makanan yang terdiri dari 86.2% (25) mahasiswa semester 6 dan 13.8% (4) mahasiswa semester 4. Terdapat 10 pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner yang dibuat. Berikut hasil dari perolehan kuesioner yang telah di sebar dari hasil penyebaran kuisisioner per item yaitu : 29(100%) mahasiswa sudah lulus mata kuliah teknik dasar memasak, 22 (75.9%) mahasiswa mahasiswa mudah memahami mata kuliah dasar pengolahan makanan,29 (100%) mahasiswa memiliki perangkat seperti *handphone* dan *laptop* untuk menunjang proses perkuliahan, 24 (82.8%) mahasiswa menjawab sumber belajar yang digunakan dalam mata kuliah teknik dasar memasak yaitu dari internet dan buku ajar, 26 (89.7%) mahasiswa menjawab media yang digunakan dalam proses pembelajaran teknik dasar memasak yaitu ppt, video pembelajaran dan media pembelajaran berbasis lingkunga seperti praktikum,24 (82.8%) mahasiswa menjawab metode yang biasanya digunakan pengajar dalam proses pembelajaran, khususnya dalam materi teknik dasar memasak yaitu metode diskusi dan Tanya jawab, 29 (100 %) mahasiswa menjawab kekurangan variasi sumber belajar pada mata kuliah Dasar Pengolahan Makanan khususnya materi Teknik Dasar Memasak, 29 (100%) mahasiswa menjawab tertarik jika materi Teknik Dasar Memasak pada mata kuliah Dasar Pengolahan Makanan disajikan dengan konten yang menarik seperti gambar, audio dan video untuk membangkitkan motivasi belajar, 29 (100%) mahasiswa menjawab pengembangan media pembelajaran *flipbook* belum tersedia dalam materi teknik dasar memasak, 29(100%) mahasiswa menjawab setuju jika peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata kuliah Dasar Pengolahan Makanan materi Teknik Dasar Memasak.

Pengembangan media *flipbook* penting karena media cetak konvensional memiliki keterbatasan dalam menyajikan visualisasi proses dan interaksi. Jika pembelajaran hanya mengandalkan buku cetak, minat dan motivasi belajar mahasiswa cenderung menurun sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman materi. *Flipbook* memiliki kelebihan dalam menyajikan materi secara visual dan audiovisual, mudah digunakan, fleksibel, serta mampu meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar mahasiswa. Media ini juga efektif dalam membantu mahasiswa memahami konsep-konsep abstrak dan proses yang sulit diamati secara langsung di kelas (Yuliawati et al., 2022).

Hasil studi pendahuluan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa memiliki perangkat pendukung pembelajaran digital dan menyatakan adanya kekurangan variasi sumber belajar pada materi teknik dasar memasak. Mahasiswa juga menyatakan ketertarikan yang tinggi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* karena dinilai mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Fakta ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa.

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan proses ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Model pengembangan pada penelitian ini adalah 4D, model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I yang secara umum terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*) (Waruwu et al., 2024). Alasan penulis

memilih model pengembangan ini karena memiliki kelebihan proses yang sistematis, ringkas dan rinci sehingga tanpa adanya tahapan uji yang berlapis dan waktu pelaksanaan efektif. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dengan baik dan mendukung sarana yang dapat mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan mengenai pengembangan media pembelajaran maka penulis tertarik meneliti **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Dengan Model 4D Pada Mata Kuliah Dasar Pengolahan Makanan Di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner”**

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Karakter media pembelajaran yang lama kurang relevan dengan kebiasaan peserta didik yang hidup di era digital dan memiliki beragam cara belajar.
2. Perbedaan latar belakang pendidikan mahasiswa (SMA dan SMK kuliner) menyebabkan adanya kesenjangan pengetahuan dan keterampilan awal mahasiswa dalam memahami materi teknik dasar memasak.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran *flipbook* dalam pembelajaran Mata Kuliah Dasar Pengolahan Makanan di Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, penelitian yang dilakukan dapat lebih fokus dan mendalam karena keterbatasan tempat dan waktu yang peneliti hadapi, maka peneliti memandang permasalahan penelitian yang di angkat perlu dibatasi hanya pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata kuliah dasar pengolahan makanan khususnya materi teknik dasar memasak dengan menggunakan model 4D dan uji validitas produk flipbook melalui penilaian para ahli.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan Batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka di peroleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana klasifikasi langkah-langkah pengembangan *flipbook* dengan model pengembangan 4D (*define, design, development, disseminate*) pada Mata Kuliah Dasar Pengolahan Makanan, materi Teknik Dasar Memasak Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?
2. Bagaimana uji validitas media pembelajaran *flipbook* pada Mata Kuliah Dasar Pengolahan Makanan, materi Teknik Dasar Memasak Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengklasifikasikan langkah – langkah pengembangan *flipbook* dengan model pengembangan 4D (*define, design, development, disseminate*) pada

Mata Kuliah Dasar Pengolahan Makanan, materi Teknik Dasar Memasak Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

2. Menguji validitas media pembelajaran *flipbook* pada Mata Kuliah Dasar Pengolahan Makanan, materi Teknik Dasar Memasak Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran berbasis digital yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran *flipbook*. Produk ini dirancang untuk membantu peserta didik didalam memahami materi teknik dasar memasak secara lebih menarik, sistematis, dan mudah diakses. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Karakter Isi dan Tampilan Produk

Produk yang dibuat memiliki karakteristik isi berupa materi teknik dasar memasak yang disusun secara sistematis, praktis, dan relevan dengan bidang kuliner, serta disajikan dalam tampilan visual interaktif yang menggabungkan teks, gambar, dan elemen multimedia dengan desain yang menarik dan komunikatif.

2. Kesesuaian dengan Tingkat Pengguna

Produk *flipbook* ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta disesuaikan dengan tingkat akademik mahasiswa, dan konten yang disajikan relevan dengan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) yang berlaku.

3. Interaktivitas dan Visualisasi

Produk *flipbook* ini dirancang memiliki fitur interaktif seperti gambar, video, dan animasi yang bertujuan membantu mahasiswa memvisualisasikan konsep serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

4. Navigasi dan Aksesibilitas

Produk *flipbook* disusun dengan teks yang jelas dan mudah dibaca serta dilengkapi ilustrasi yang mendukung, sehingga memudahkan pengguna pada saat mengakses setiap bagian materi melalui navigasi yang sederhana dan efisien.

5. Ketersediaan Platform

Flipbook dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun smartphone, dengan format yang mendukung berbagai sistem operasi sehingga memudahkan penggunaan secara fleksibel.

6. Kontrol Kemajuan dan Evaluasi

Flipbook dirancang dilengkapi dengan fitur evaluasi yang memungkinkan mahasiswa untuk dapat mengukur tingkat pemahaman dan memantau kemajuan belajar secara mandiri.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata kuliah Dasar Pengolahan Makanan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner penting dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional cenderung kurang menarik dan belum sepenuhnya mendukung

pemahaman konsep serta keterampilan praktik secara optimal, sehingga diperlukan media yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, dan video dalam satu sajian untuk memperjelas materi. Selain itu, *flipbook* memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja, serta mendukung pembelajaran berpusat pada mahasiswa. Pengembangan ini juga menjadi penting sebagai inovasi bahan ajar yang relevan dengan karakteristik pendidikan vokasional seni kuliner yang menekankan pada penguasaan keterampilan praktik, sehingga diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak, efektif, dan mampu mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata kuliah Dasar Pengolahan Makanan didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan multimedia dapat meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman mahasiswa dalam proses pembelajaran. Menurut teori multimedia oleh Richard E. Mayer dalam Faisal et al.,(2024) menyatakan bahwa penggunaan media yang menggabungkan teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi peserta didik. Selain itu, penggunaan media digital interaktif juga dinilai sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasional yang membutuhkan visualisasi langkah kerja dan praktik secara jelas. Penelitian yang dilakukan oleh Derrydamawati et al.,(2024) menunjukkan bahwa media *flipbook* mampu meningkatkan ketertarikan dan efektivitas pembelajaran karena memiliki tampilan yang menarik serta mudah

diakses oleh mahasiswa. Oleh karena itu, model pengembangan 4D dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Media yang dikembangkan hanya difokuskan pada materi tertentu dalam mata kuliah Dasar Pengolahan Makanan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner sehingga penggunaannya belum tentu sesuai untuk mata kuliah lain. Selain itu, penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi ahli tanpa dilakukan pengujian efektivitas secara luas terhadap hasil belajar mahasiswa. Media *flipbook* juga memerlukan perangkat elektronik seperti laptop atau *smartphone* dalam penggunaannya sehingga pelaksanaannya bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana pendukung. Di samping itu, fitur dan tampilan media masih terbatas pada kemampuan aplikasi yang digunakan dalam proses pengembangan.

1.9 Definisi Istilah

1. *Flipbook* adalah media digital berbentuk buku elektronik interaktif yang memuat teks, gambar, dan video. Media pembelajaran berbasis *flipbook* adalah media digital interaktif yang menyajikan materi secara sistematis dalam bentuk buku elektronik.
2. Mata kuliah dasar pengolahan makanan merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar dalam mengolah bahan makanan menjadi hidangan yang layak konsumsi. Mata kuliah ini mencakup pemahaman mengenai persiapan bahan, penggunaan alat, teknik pengolahan,

sanitasi, hingga penyajian makanan sebagai dasar bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi di bidang kuliner.

3. Materi teknik dasar memasak adalah materi pembelajaran yang membahas berbagai metode dasar dalam proses memasak, yaitu teknik memasak Indonesia dan teknik memasak Asing. Materi teknik dasar memasak Indonesia, seperti mengukus, merebus, menyangrai, dan membakar, serta teknik memasak asing seperti sautéing, grilling, roasting, dan baking. Pembelajaran ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami perbedaan karakteristik teknik memasak dari berbagai budaya serta dapat menerapkannya dalam proses pengolahan makanan secara tepat dan kreatif.

