

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan. Pendidikan memiliki peran membina, membentuk dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan sektor yang terus bertransformasi seiring berkembangnya teknologi. Pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan membawa dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pada pendidikan diwujudkan dengan adanya pembelajaran berbasis teknologi (Rochmah & Bahtiar, 2024).

Perubahan kebijakan kurikulum di Indonesia menuju kurikulum Nasional 2024 merupakan respons terhadap tuntutan kompetensi abad ke-21, kebutuhan fleksibilitas pembelajaran, dan upaya menyelaraskan pendidikan dengan dunia kerja dan perkembangan teknologi. Panduan penyusunan kurikulum Nasional 2024 menegaskan pentingnya penyusunan program pembelajaran yang adaptif, berbasis capaian pembelajaran, dan mempertimbangkan profil lulusan yang relevan dengan tantangan Nasional (Kemdikbud 2024). Namun, penerapan kurikulum ini menghadapi tantangan, terutama dalam pemilihan sumber belajar digital. Media

sosial kini menjadi salah satu alternatif bahan ajar, tetapi banyaknya informasi yang tersedia sering membuat mahasiswa kesulitan menentukan mana yang sesuai dengan tujuan kurikulum Nasional 2024. Utami & Amidi, (2022) menegaskan bahwa tanpa panduan yang jelas, melimpahnya sumber belajar digital dapat menyulitkan mahasiswa dalam menyaring informasi yang relevan. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian untuk memahami bagaimana mahasiswa menyikapi hal ini dan menyesuaikan sumber belajar yang mereka gunakan dengan kurikulum yang berlaku.

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang berisi ilmu pengetahuan yang dikembangkan dari kurikulum yang disusun secara sistematis dan sesuai karakteristik mahasiswa. Berbagai macam sumber belajar yaitu berupa animasi, video, gambar serta audio. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat maka kegiatan pembelajaran pun harus direncanakan dengan baik, sehingga dapat mengikuti perkembangan teknologi. Pembelajaran yang inovatif dengan bahan ajar yang memadai akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan teknologi (Setyaningsih & Siti Mariah, 2023). Di jenjang pendidikan tinggi melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi menjadi hal yang harus dilakukan (Yuliana et al., 2024). Salah satu pembaharuan yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah menyediakan media pembelajaran relevan sesuai dengan kurikulum Nasional 2024 agar dapat mempermudah proses belajar mengajar, karena pada prinsipnya media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, sehingga harus dirancang secara sistematis dan mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri, efektif dan efisien (Siahaan et al., 2021).

Pembaharuan tersebut relevan diterapkan pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) yang didirikan berdasarkan SK Menristekdikti RI No. 1257/KPT/I/2018 dan telah terakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi dengan predikat “Sangat Baik”. Program studi ini menerapkan kurikulum Nasional 2024 dengan beban studi 144–147 SKS yang dilaksanakan melalui pembelajaran teori dan praktikum secara luring. Kurikulum disusun berdasarkan pengelompokan bahan kajian (BK), meliputi BK1 (kajian kependidikan), BK2 (kajian keilmuan pendukung), dan BK3 (kajian keilmuan inti program studi). Salah satu implementasinya terdapat pada bidang *Bakery*, khususnya materi *Sweet Bread*, yang menuntut penguasaan bahan dan alat, tahap pembuatan, teknik pengolahan, serta teknik penyajian dan pengemasan sebagai bagian dari capaian pembelajaran lulusan.

Materi *Sweet Bread* menjadi fokus dalam penelitian ini karena memiliki karakteristik pembelajaran yang lebih kompleks dibandingkan beberapa jenis roti lainnya yang dipelajari dalam mata kuliah *Bakery*, seperti *Lean Bread*. Menurut Gisslen (2020) *Sweet Bread* termasuk kelompok *Enriched Bread* yang menggunakan bahan-bahan pengaya, seperti gula, susu, telur, dan lemak, sehingga proses pembuatannya memerlukan pemahaman yang baik terhadap fungsi bahan, teknik pengolahan, serta pengendalian setiap tahapan produksi. Penambahan bahan-bahan tersebut tidak hanya memengaruhi cita rasa dan tekstur produk, tetapi juga memengaruhi proses pengolahan adonan sehingga memerlukan pemahaman yang lebih mendalam.

Pemilihan materi *Sweet Bread* pada kajian ini dilatarbelakangi karena materi ini tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga penguasaan keterampilan

praktik yang melibatkan berbagai tahapan pengolahan, mulai dari penyiapan bahan, pencampuran adonan, fermentasi, pembentukan, hingga pemanggangan. Kompleksitas materi tersebut memerlukan media yang mampu menyajikan informasi secara visual, sistematis, dan interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami setiap tahapan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Bustanil & Asrowi, (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran kejuruan membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu mahasiswa memahami prosedur dan keterampilan praktik secara lebih efektif melalui penyajian materi yang visual dan terstruktur. Selain itu, Pitnawati et al.,(2024) menjelaskan bahwa pembelajaran praktik bertujuan untuk mengaplikasikan teori ke dalam praktik sehingga peserta didik memperoleh keterampilan yang sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai.

Pokok bahasan *Sweet Bread* memegang peranan sangat penting dalam mata kuliah bakery. Hal ini dikarenakan, pokok bahasan *Sweet Bread* identik dengan cita rasa yang dominan manis sehingga sangat cocok dijadikan sebagai sarapan, peneman minuman teh atau kopi serta sebagai makanan selingan. Selain itu juga, pokok bahasan *Sweet Bread* memiliki berbagai macam bentuk yang menarik serta teknik pengolahan yang bermacam. Melalui pemahaman yang mendalam mengenai pokok bahasan *Sweet Bread* mahasiswa dapat mengetahui berbagai macam bentuk serta teknik pengolahan *Sweet Bread*, bahan serta alat yang dipergunakan dan cara pembuatan *Sweet Bread* dengan baik dan benar (Eka Putri Maharani et al., 2024). Sesuai dengan karakteristik materi yang bersifat aplikatif dan prosedural, diperlukan media pembelajaran yang relevan dengan capaian pembelajaran kurikulum Nasional 2024 yang di pergunakan di Program Studi Pendidikan

Vokasional Seni Kuliner serta mampu menyajikan demonstrasi visual secara jelas guna mempermudah pemahaman mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata proses pembelajaran, mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dosen dan mahasiswa, serta menjadi dasar dalam menentukan media pembelajaran yang perlu dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, media yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi awal di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dengan wawancara kepada salah satu dosen kuliner, Ibu Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si., pada 13 Juni 2025. Beliau menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan dosen telah mengarah pada media berbasis digital. Namun, pada mata kuliah Bakery, khususnya materi *Sweet Bread*, banyaknya sumber belajar yang tersedia di media sosial justru menimbulkan kebingungan bagi mahasiswa dalam memilih media yang tepat. Hal ini disebabkan karena sebagian besar konten yang beredar belum disusun secara sistematis sehingga kualitas dan ketepatan materinya bervariasi. Akibatnya, mahasiswa mengalami kesulitan dalam menentukan sumber belajar yang benar-benar dapat dijadikan acuan selama proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih terstruktur, mudah dipahami, dan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang lebih terpercaya.

Berdasarkan temuan tersebut, beliau menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran materi *Sweet Bread* yang lebih terarah, sistematis, dan selaras dengan capaian pembelajaran kurikulum Nasional 2024 yang

di pergunakan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner agar mahasiswa dapat belajar secara lebih mudah, fokus, dan sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Rahayu et al., (2023) menunjukkan bahwa meskipun sumber belajar dari media sosial dapat meningkatkan motivasi belajar, banyaknya konten yang tersedia berisiko menurunkan konsentrasi peserta didik serta belum sepenuhnya selaras antara materi dengan kurikulum yang berlaku.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran kuesioner pada 25 Juli 2025 kepada 28 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang telah menempuh mata kuliah *Bakery* pada semester sebelumnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini masih dominan menggunakan Powerpoint (PPT) pada materi *sweet bread*. Seluruh responden menilai materi *Sweet Bread* sebagai materi yang luas dan kompleks, dengan 64,3% menyatakan sangat setuju dan 35,7% setuju. Sebanyak 89,3% mahasiswa mengaku mengalami kesulitan dalam memahami tahapan dan teknik pembuatan *Sweet Bread*. Selain itu, 89,3% responden menyatakan sering mengakses beragam sumber pembelajaran melalui media sosial seperti YouTube, Instagram, dan TikTok.

Sebanyak 78,6% mahasiswa menyatakan bahwa sumber dari media sosial tersebut tidak mencantumkan tujuan pembelajaran atau standar kompetensi yang selaras dengan CP kurikulum Nasional 2024 yang dipergunakan di prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, sehingga 92,9% merasa ragu menggunakannya karena tidak memiliki acuan kurikulum yang jelas. Perbedaan informasi antar sumber juga menimbulkan kebingungan saat praktik, sebagaimana dirasakan oleh 96,4% responden, dan 89,3% mahasiswa mengaku pernah

mengalami kegagalan praktik akibat mengikuti resep atau teknik yang kurang jelas. Oleh karena itu, 96,4% mahasiswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang lebih terstruktur, sistematis, dan selaras dengan CP mata kuliah *Bakery* relevan dengan kurikulum Nasional 2024. Sejalan dengan temuan tersebut, 96,4% responden menyatakan lebih mudah memahami materi melalui penyajian contoh visual dan demonstrasi langsung serta menyetujui pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook*, mahasiswa juga menyatakan belum adanya penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *flipbook* pada materi *sweet bread* yang mengintegrasikan materi, langkah praktik, dan evaluasi secara terpadu.

Hasil data yang diperoleh dari kuesioner melalui *Google form*, wawancara dosen kuliner dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa banyaknya sumber belajar dari berbagai *Platform* yang ada di media sosial terkait materi *Sweet Bread* dan meskipun banyak konten edukatif tersedia, tidak semuanya relevan atau sesuai dengan capaian pembelajaran kurikulum Nasional 2024 yang dipergunakan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Hal ini menyebabkan kebingungan mahasiswa dalam memilih sumber belajar yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menggabungkan teks, gambar, animasi, video, audio, dan kuis interaktif serta fitur yang sangat penting untuk pembelajaran kontekstual dan aktif, sejalan dengan kurikulum Nasional 2024 menekankan pembelajaran berbasis kompetensi, karakter, kontekstual, serta pemanfaatan teknologi digital Kemendikbudristek. (2023).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, *Flipbook* dipilih sebagai solusi media pembelajaran digital yang relevan dengan capaian pembelajaran kurikulum Nasional 2024 pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. *Flipbook*

merupakan buku digital yang mengintegrasikan teks, animasi, video, gambar, audio, dan kuis interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan kepuasan belajar, serta mendukung kemandirian mahasiswa secara efektif dan ekonomis (Ulandari, 2023; Aliifah N.J., 2023). Media pembelajaran *Flipbook* dinilai selaras dengan kebutuhan pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, fleksibel, dan sesuai karakteristik mahasiswa (Ramadhani, 2022).

Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menampilkan video, audio, dan kuis interaktif yang memudahkan mahasiswa dalam memahami materi, serta dinilai praktis dan ekonomis untuk digunakan. Penelitian terdahulu juga mendukung pengembangan media ini, di antaranya Putra et al. (2023) yang menyatakan bahwa *Flipbook* efektif untuk pengajaran, Ulandari et al. (2022) yang menunjukkan bahwa *Flipbook* valid digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan minat dan kemandirian belajar, serta Silalahi dan Budiono (2023) yang menegaskan bahwa *Flipbook* memudahkan dosen dalam menyampaikan materi secara inovatif dan interaktif.

Model *Four-D* dikembangkan oleh Thiagarajan et al., (1974) terdiri dari empat tahap: *Define*, *design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena alurnya sistematis dan sederhana. Model ini dipilih karena efisien, tidak memakan waktu lama, dan cocok untuk berbagai jenis media, termasuk media digital seperti *Flipbook* (Ambarawati, 2024). Selain itu, model ini telah digunakan dalam penelitian sebelumnya untuk mengembangkan media berbasis multimedia pada mata kuliah keterampilan dasar mengajar (Vadia, 2023), serta dianggap sesuai untuk mendukung kurikulum

Nasional 2024 yang berbasis teknologi (Anggarini, 2024). Berdasarkan pemaparan diatas, maka penerapan model 4-D sangat terkait dengan tujuan peneliti yaitu untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi *Sweet Bread* pada mata kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang relevan dengan kurikulum Nasional 2024 dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner”** Diharapkan dapat membantu proses pengembangan media pembelajaran ini menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan minat, partisipasi aktif serta motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran (Ritonga, 2024).

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Tersedia sumber belajar yang beragam di media sosial menyebabkan mahasiswa memiliki banyak pilihan, namun tidak semuanya relevan atau sesuai dengan standar CP mata kuliah *Bakery* pada kurikulum Nasional 2024.
- 1.2.2 Mahasiswa kesulitan dalam menilai kesesuaian konten pembelajaran yang ada di media sosial dengan CP mata kuliah *Bakery* pada kurikulum Nasional 2024.
- 1.2.3 Belum adanya penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *Flipbook* pada mata kuliah *Bakery* dengan pokok bahasan materi *Sweet Bread*.

1.2.4 Berdasarkan analisis kebutuhan, mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran materi *Sweet Bread* yang relevan dengan CP mata kuliah *Bakery* pada kurikulum Nasional 2024.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada uji validitas media pembelajaran *Flipbook* materi *Sweet Bread* dan tahap *disseminate* dilakukan penyebaran terbatas kepada dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam kajian ini, diantaranya.

- 1.4.1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi *Sweet Bread* pada mata kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?
- 1.4.2 Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi *Sweet Bread* pada mata kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1.5.1 Menganalisis proses pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi *Sweet Bread* pada mata kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

- 1.5.2 Menganalisis validitas pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi *Sweet Bread* pada mata kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Flipbook* materi *Sweet Bread* dalam mata kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang dapat diakses melalui laptop, komputer, maupun smartphone. *Flipbook* yang dikembangkan memiliki karakteristik interaktif, sistematis, fleksibel, dan mudah digunakan dengan tampilan menyerupai buku digital yang dilengkapi efek membalik halaman secara virtual. Materi yang disajikan meliputi pengertian dan karakteristik *Sweet Bread*, bahan dan peralatan, teknik dan tahapan pengolahan adonan, metode pembuatan seperti *straight dough*, *sponge and dough*, *no time dough*, dan *dough break roll*, serta teknik penyajian, pengemasan, dan penyimpanan produk.

Penyajian materi didukung oleh gambar ilustrasi, video praktik, audio, tautan interaktif, dan evaluasi pembelajaran untuk membantu mahasiswa memahami materi secara lebih jelas. Dari segi tampilan, *Flipbook* dirancang dengan tata letak yang rapi, kombinasi warna yang harmonis, ilustrasi pendukung, dan tipografi yang jelas. Media ini disesuaikan dengan RPS dan capaian pembelajaran mata kuliah *Bakery* berdasarkan kurikulum Nasional 2024 sehingga dapat mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi *Sweet Bread*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada materi *Sweet Bread* dalam mata kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner penting dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, mahasiswa masih mengalami kesulitan memahami tahapan dan teknik pembuatan *Sweet Bread* karena materi bersifat kompleks dan prosedural. Selain itu, sumber belajar dari media sosial belum sepenuhnya terstruktur dan belum sesuai dengan capaian pembelajaran pada RPS kurikulum Nasional 2024, sehingga mahasiswa kesulitan memilih informasi yang relevan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* menjadi solusi yang tepat karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, dan evaluasi interaktif dalam satu media yang praktis dan mudah dipahami. Pengembangan media ini juga sejalan dengan kurikulum Nasional 2024 yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi, berpusat pada mahasiswa, dan mendukung pembelajaran mandiri. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran *Flipbook* yang valid dan relevan digunakan sebagai sumber belajar pada materi *Sweet Bread* dalam mata kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi *Sweet Bread* dalam mata kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner didasarkan pada asumsi bahwa mahasiswa memiliki perangkat teknologi dan kemampuan dasar dalam menggunakan media digital sehingga dapat mengakses

Flipbook secara mandiri. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan capaian pembelajaran mata kuliah *Bakery* berdasarkan kurikulum Nasional 2024 dan dinyatakan valid melalui uji ahli. Adapun keterbatasan penelitian ini yaitu pengembangan media hanya difokuskan pada materi *Sweet Bread* serta terbatas pada tahap pengembangan dan validasi ahli menggunakan model *Four-D*, sehingga belum menguji efektivitas media terhadap hasil belajar secara luas. Selain itu, penggunaan *Flipbook* masih bergantung pada ketersediaan perangkat teknologi dan akses internet.

1.9 Definisi Istilah

1.9.1 Mata Kuliah *Bakery*

Mata kuliah *Bakery* merupakan salah satu mata kuliah Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang muncul/di dapatkan pada semester 4 dengan jumlah bobot 4 SKS. Mata kuliah *Bakery* merupakan mata kuliah yang berkaitan dengan seni dan keterampilan dalam pembuatan dan dekorasi produk roti. Fokus utama dari mata kuliah ini membahas tentang : pengertian roti, bahan dan peralatan untuk pengolahan roti, teknik pengolahan, penyajian dan pengemasan roti, roti dasar, roti manis/*Sweet Bread* , roti berlembar, roti *Taiwan* dan roti populer.

1.9.2 Materi *Sweet Bread*

Sweet Bread atau roti manis adalah produk *bakery* yang dibuat dari campuran tepung terigu protein tinggi, gula, susu, telur, dan lemak seperti mentega. Kandungan gula pada roti manis lebih tinggi dibandingkan roti tawar sehingga menghasilkan rasa yang manis, tekstur yang lembut, serta aroma yang khas. Karena karakteristik tersebut, *Sweet Bread* sering dijadikan sebagai camilan maupun menu

sarapan yang banyak diminati. *Sweet Bread* memiliki variasi bentuk, ukuran, serta isian yang beragam, seperti bentuk bulat, lonjong, roll, dan berbagai bentuk lainnya dengan tambahan *filling* manis maupun gurih serta aneka topping. Keanekaragaman produk tersebut menyebabkan kualitas *Sweet Bread* perlu diperhatikan agar mutu dari segi rasa, tekstur, dan penampilan tetap terjaga sesuai standar.

Proses pembuatan *Sweet Bread* terdiri atas beberapa tahapan, yaitu penimbangan bahan, pencampuran, pengulenan adonan, fermentasi, pembagian dan pembentukan adonan, *proofing*, hingga proses pemanggangan. Selain itu, pembuatan roti manis dapat dilakukan dengan beberapa metode, seperti *straight dough* yang menggunakan satu kali pencampuran, *sponge and dough* dengan penggunaan adonan biang, *no time dough* yang dilakukan dalam waktu singkat, serta *dough break roll* yang menggunakan proses penggilingan adonan secara berulang sampai adonan menjadi kalis.

