

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 mengalami percepatan yang pesat dan membawa dunia memasuki era Revolusi Industri 4.0. Hal ini ditandai dengan integrasi teknologi seperti *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan (AI), *big data*, dan kecerdasan buatan (Dwi Oktareza et al., 2024). Pada abad ke-21, pembelajaran dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan 4C, yaitu *Critical Thinking and Problem Solving*, *Communication*, *Collaboration*, dan *Creativity*. Pentingnya menggunakan keterampilan 4C dalam pendidikan yaitu berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi terutama untuk melatih peserta didik agar mempunyai keterampilan sosial dan berwawasan global (Irwan & Kamarudin, 2021). Pembelajaran tidak lagi cukup jika hanya menekankan penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga harus mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, mampu bekerja sama, serta berkomunikasi secara efektif. Kondisi ini menuntut pendidik untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal serta mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan

motivasi belajar warga belajar melalui penyajian materi yang menarik dan partisipatif (Asyamsi et al. 2025). Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

Dalam praktik pembelajaran, berbagai media pembelajaran berbasis teknologi telah digunakan, seperti presentasi *power point*, video pembelajaran, modul elektronik, dan *platform e-learning*. Media tersebut memiliki keunggulan masing-masing, namun dalam implementasinya sering kali belum mampu menyajikan materi pembelajaran secara terintegrasi, sistematis, dan interaktif dalam satu kesatuan media yang utuh. Materi pembelajaran yang bersifat konseptual memerlukan penyajian yang terstruktur dan didukung visualisasi yang memadai agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, media pembelajaran digital berbasis multimedia terpadu menjadi semakin relevan untuk diterapkan. Salah satu media pembelajaran yang berkembang dan berpotensi mendukung pembelajaran abad ke-21 adalah *flipbook*. *Flipbook* merupakan media pembelajaran digital berbentuk buku elektronik yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, *handphone*, dan tablet. Inovasi media pembelajaran interaktif juga sangat penting agar proses belajar lebih bervariasi dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik (Kurniasari et al., 2023)

Penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif. *Flipbook* tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan visualisasi dan elemen multimedia yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, *flipbook* mendukung pembelajaran mandiri karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta pemahaman konsep, terutama pada materi yang menuntut pemahaman konseptual dan klasifikasi.

Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner merupakan program studi yang bertujuan menghasilkan lulusan yang tidak hanya terampil secara praktik, tetapi juga memiliki pemahaman konsep yang kuat sebagai dasar pelaksanaan praktik tersebut. Salah satu mata kuliah yang memiliki peran penting dalam program studi ini adalah Mata Kuliah Kuliner Bali. Mata kuliah ini memuat berbagai materi yang berkaitan dengan konsep, jenis, dan karakteristik hidangan khas Bali yang berhubungan dengan nilai budaya lokal, salah satunya adalah materi Klasifikasi Hidangan Bali. Materi ini menuntut mahasiswa untuk memahami pengelompokan hidangan berdasarkan jenis, fungsi, dan karakteristiknya secara sistematis. Pemahaman yang baik terhadap materi ini menjadi dasar penting bagi mahasiswa dalam memahami kekayaan kuliner Bali serta penerapannya dalam praktik kuliner. Namun, karakteristik materi yang bersifat konseptual dan klasifikatif sering kali menjadi tantangan bagi mahasiswa apabila tidak didukung oleh media pembelajaran yang sesuai.

Selain karakteristik materi yang bersifat konseptual dan klasifikatif, karakteristik mahasiswa juga menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Kuliner Bali. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner tidak hanya berasal dari Bali, tetapi juga berasal dari luar Bali yang memiliki latar belakang budaya dan pengetahuan awal yang berbeda terkait kuliner Bali. Perbedaan latar belakang tersebut menyebabkan tidak semua mahasiswa memiliki pemahaman awal yang memadai mengenai jenis, istilah, serta klasifikasi hidangan khas Bali. Kondisi ini menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara jelas, kontekstual, dan visual agar dapat dipahami secara merata oleh seluruh mahasiswa, baik yang berasal dari Bali maupun luar Bali.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah Kuliner Bali, diketahui bahwa sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan selama ini masih berupa buku ajar, presentasi *PowerPoint*, serta video dari sumber daring. Meskipun sarana dan prasarana pembelajaran telah memadai, belum tersedia media pembelajaran digital yang dirancang secara khusus dan terintegrasi untuk menyajikan materi Klasifikasi Hidangan Bali secara sistematis, visual, dan interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya didukung oleh media yang mampu mengakomodasi karakteristik materi dan kebutuhan mahasiswa secara optimal.

Hal tersebut juga diperkuat dari data hasil penyebaran kuesioner kepada 25 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Kuliner yang telah mengambil mata kuliah Kuliner Bali, dari hasil penyebaran kuesioner diperoleh data per item yaitu : (1) 84,6% mahasiswa menyatakan terbiasa menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran, (2) 42,3% mahasiswa menyatakan mata kuliah Kuliner Bali

khususnya materi Klasifikasi Hidangan Bali mudah dipahami , (3) Mahasiswa menyatakan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran yaitu *PowerPoint* 80,8%, Makalah 88,5%, (4) 84,6% Mahasiswa menyatakan metode diskusi dan tanya jawab yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya materi Klasifikasi Hidangan Bali, 3,8% mahasiswa menyatakan metode *problem solving*, 73,1% mahasiswa menyatakan metode ceramah, dan 30,8% mahasiswa menyatakan metode *project* dalam proses pembelajaran khususnya materi Klasifikasi Hidangan Kuliner Bali, (5) 92,3% Mahasiswa menyatakan belum tersedianya media pembelajaran pada mata kuliah Kuliner Bali khususnya materi Klasifikasi Hidangan Bali, (6) 92,3% mahasiswa menyatakan belum pernah melaksanakan pembelajaran menggunakan media *flipbook* dalam proses pembelajaran mata kuliah kuliner bali khususnya materi klasifikasi hidangan bali, (7) 92,3% Mahasiswa menyatakan bahwa diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif pada mata kuliah Kuliner Bali Khususnya materi Klasifikasi Hidangan Bali, (8) 96,2% Mahasiswa menyatakan tertarik jika materi Klasifikasi Hidangan Bali disajikan dengan konten menarik seperti gambar, audio, video untuk meningkatkan motivasi belajar, (9) 92,3% Mahasiswa Menyatakan Setuju jika peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook* mata kuliah Kuliner Bali Khususnya Materi Klasifikasi Hidangan Bali

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan media digital interaktif dan kebutuhan mahasiswa terhadap pemahaman konseptual materi, dengan kondisi nyata pembelajaran Mata Kuliah Kuliner Bali yang belum didukung oleh media pembelajaran digital, khususnya pada materi Klasifikasi Hidangan Bali. Oleh

karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara terstruktur, *visual*, dan interaktif serta sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan mahasiswa. Media pembelajaran *flipbook* dipandang relevan untuk dikembangkan karena mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut melalui penyajian materi yang sistematis, kaya *visual*, dan terintegrasi dengan elemen multimedia. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada Mata Kuliah Kuliner Bali, khususnya materi Klasifikasi Hidangan Bali, diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran, pemahaman konsep, serta kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Model 4D (*Define, Define, Develop, Disseminate*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan merupakan salah satu kerangka kerja yang umum digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena terbukti dapat menghasilkan produk yang teruji secara ilmiah (Montori & Jacobus, 2025).

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Mata Kuliah Kuliner Bali pada Materi Klasifikasi Hidangan Bali Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam mempelajari materi makanan Klasifikasi Hidangan Bali. Kehadiran *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan menjadi solusi yang layak untuk dikembangkan

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran pada mata kuliah Kuliner Bali masih terbatas pada buku ajar, *PowerPoint*, dan video daring, yang belum terintegrasi dalam satu media pembelajaran digital yang interaktif dan terstruktur khusus untuk materi Klasifikasi Hidangan Bali.
2. Materi Klasifikasi Hidangan Bali bersifat konseptual dan klasifikatif, sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara sistematis, *visual*, dan mudah dipahami,
3. Belum tersedia media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan secara khusus untuk mata kuliah Kuliner Bali pada materi Klasifikasi Hidangan Bali sebagai sumber belajar mandiri dan pendukung pembelajaran di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar permasalahan yang diteliti lebih mengarah pada sasaran yang akan dicapai dan tidak menyimpang dari identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah hanya pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata kuliah Kuliner Bali khususnya materi Klasifikasi Hidangan Kuliner Bali dan uji validitas produk *flipbook* melalui penilaian para ahli, serta tidak mencakup tahap implementasi maupun pengujian efektivitas media terhadap hasil belajar mahasiswa. Pengembangan media pembelajaran ini dibuat sesederhana mungkin dengan tetap memaksimalkan fungsi media dalam mengatasi permasalahan pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pembatasan masalah di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *flipbook* mata kuliah Kuliner Bali pada materi Klasifikasi Hidangan Bali dengan model 4D?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *flipbook* mata kuliah Kuliner Bali materi Klasifikasi Hidangan Bali Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *flipbook* mata Kuliah Kuliner Bali pada materi Klasifikasi Hidangan Kuliner Bali Menggunakan Model 4D.
2. Untuk menganalisis validitas media pembelajaran *flipbook* mata kuliah Kuliner Bali materi Klasifikasi Hidangan Bali Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran *flipbook* materi Klasifikasi Hidangan Bali di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dengan menggunakan model 4D. Media

pembelajaran *flipbook* dikembangkan memuat penyajian materi/teks bacaan, audio, tautan video pembelajaran dan kuis pembelajaran. Media pembelajaran *flipbook* akan disajikan melalui tautan yang dapat diakses secara online oleh mahasiswa, sehingga tidak memerlukan biaya cetak.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya terkait belum tersedianya media pembelajaran digital yang terintegrasi, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik materi pada Mata Kuliah Kuliner Bali, khususnya materi Klasifikasi Hidangan Bali. Materi yang bersifat konseptual dan klasifikatif masih disajikan melalui media konvensional seperti PowerPoint, makalah, dan video terpisah, sehingga belum mampu membantu mahasiswa memahami konsep secara optimal, terutama bagi mahasiswa dengan latar belakang pengetahuan yang beragam.

Berdasarkan hal tersebut pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak. Media pembelajaran *flipbook* dipilih karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video dan evaluasi interaktif dalam satu media pembelajaran sehingga penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi klasifikasi hidangan bali ini mengacu pada asumsi-asumsi serta keterbatasan dalam kajian, dengan uraian:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi Klasifikasi Hidangan Bali dalam mata kuliah Kuliner Bali pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut :

- a. Mahasiswa memiliki perangkat teknologi seperti laptop, tablet, atau *smartphone* yang dapat mendukung dan mempermudah akses media pembelajaran *flipbook* materi Klasifikasi Hidangan Bali
- b. Mahasiswa memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital sehingga dapat menggunakan media pembelajaran *flipbook* secara mandiri
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Nasional 2024 yang dapat dipergunakan di Prodi PVSK dan kebutuhan mahasiswa, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi Klasifikasi Hidangan Bali
- d. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* yang dilengkapi dengan teks, gambar, video, audio dapat mendukung proses pembelajaran.
- e. Dosen pengampu mata kuliah Kuliner Bali bersedia memanfaatkan media pembelajaran *flipbook* sebagai alternatif sumber belajar dalam proses pembelajaran

1.9 Definisi Istilah

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai penelitian ini, berikut adalah definisi-definisi terkait.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik guna mendukung proses belajar agar lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami.

2. *Flipbook*

Flipbook adalah media pembelajaran digital interaktif yang berbentuk buku elektronik dengan efek membalik halaman serta dilengkapi elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dapat diakses melalui perangkat digital.

3. Mata Kuliah Kuliner Bali

Mata kuliah Kuliner Bali adalah mata kuliah yang mempelajari konsep, jenis, karakteristik, dan pengolahan hidangan khas Bali. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan pemahaman tentang Kuliner Bali.

4. Klasifikasi Hidangan Bali

Klasifikasi hidangan kuliner Bali adalah pengelompokan berbagai jenis hidangan khas Bali mulai dari makanan pokok, lauk pauk, jajanan, serta minuman khas Bali berdasarkan karakteristik tertentu, seperti fungsi hidangan, bahan utama, teknik pengolahan, serta konteks penyajiannya dalam tradisi dan budaya Bali. Klasifikasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual kepada mahasiswa mengenai ragam kuliner Bali secara terstruktur dan komprehensif.

5. Model Pengembangan 4D

Model Pengembangan 4D merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang cukup populer dalam pengembangan produk pendidikan seperti modul, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran.

