

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 berlangsung dengan sangat pesat, sehingga membawa dunia memasuki era Revolusi Industri 4.0. Fenomena ini ditandai dengan integrasi berbagai teknologi seperti *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan (AI), *big data*, dan elemen-elemen terkait lainnya (Oktareza et al., 2024). Kemajuan ini telah memberikan dampak yang mendalam pada berbagai sektor, termasuk pendidikan. Kemajuan pendidikan menuntut adanya penyesuaian strategi pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 dan Kurikulum Merdeka (Yanti et al., 2024). Pendidikan abad ke-21 tidak lagi berpusat pada penyampaian pengetahuan secara satu arah, tetapi menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Transformasi teknologi ini mendorong pergeseran paradigma pembelajaran dari berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*).

Penggunaan media pembelajaran digital memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif, serta memfasilitasi konstruksi pengetahuan secara mandiri oleh siswa (Sumarni et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang mampu

mendukung pengembangan literasi digital sekaligus memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif (Marsiti et al., 2023; Wulandari, 2023). Pergeseran ini sejalan dengan karakteristik generasi *digital native*, artinya generasi yang terbiasa belajar melalui media yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi (Arinta et al., 2025). Materi pembelajaran digital dianggap sesuai untuk memenuhi kebutuhan mereka karena mendukung akses yang fleksibel, model pembelajaran hybrid, dan eksplorasi konten secara mandiri (Nurlaelah et al., 2023).

Transformasi pendidikan juga terjadi di Universitas Pendidikan Ganesha, khususnya dalam Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Program studi ini menekankan pengembangan keterampilan kejuruan, kompetensi pendidikan, dan keahlian praktis di bidang kuliner, dengan tujuan menghasilkan lulusan yang kompeten sebagai pendidik, praktisi yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja, serta wirausahawan mandiri. Oleh karena itu, ketersediaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan konteks sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Salah satu mata kuliah yang berperan penting dalam mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner adalah mata kuliah Kuliner Eropa. Mata kuliah ini berperan penting karena membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengolah hidangan internasional yang menjadi salah satu kompetensi utama calon pendidik vokasi maupun tenaga profesional di bidang kuliner. Penguasaan kompetensi tersebut diperlukan karena hidangan internasional banyak diterapkan pada industri perhotelan, restoran, dan jasa boga. Mata kuliah Kuliner Eropa mencakup beberapa pokok bahasan, yaitu *appetizer*, *main course*, hingga *dessert*. Di antara pokok

bahasan tersebut, dessert dipilih sebagai fokus penelitian karena materi ini tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga penguasaan berbagai teknik pengolahan, penggunaan alat dan bahan yang beragam, serta kemampuan penyajian dan dekorasi yang menarik. Kompleksitas materi tersebut menyebabkan mahasiswa memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih visual, sistematis, dan interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Dalam pembelajaran *dessert*, mahasiswa diharapkan mampu menyebutkan jenis-jenis *dessert* dan mampu membuat hidangan *dessert* sesuai dengan karakteristik, teknik pengolahan, dan teknik penyajian yang berlaku. Selain itu, banyak istilah kuliner yang menggunakan bahasa asing sehingga membutuhkan penjelasan yang sistematis disertai contoh visual agar lebih mudah dipahami.

Untuk mencapai kompetensi tersebut, proses pembelajaran idealnya didukung oleh sumber belajar yang lengkap, menarik, dan mampu memvisualisasikan berbagai jenis *dessert*, bahan yang digunakan, tahapan pengolahan, serta teknik penyajian secara jelas. Karakteristik materi *dessert* yang bersifat visual dan prosedural menyebabkan proses pembelajaran tidak cukup hanya mengandalkan penjelasan lisan maupun bahan ajar berbasis teks. Diperlukan sumber belajar yang mampu menampilkan ilustrasi produk, tahapan pengolahan, video praktik, serta contoh penyajian secara terpadu sehingga mampu membantu proses belajar secara mandiri maupun pada saat praktikum berlangsung. Temuan ini sejalan dengan Teori Multimedia Mayer yang menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran meningkat ketika teks digabungkan dengan elemen visual atau audio, sehingga mengurangi beban kognitif peserta didik (Putri & Lestari, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara analisis sumber belajar yang dilakukan pada tanggal 18 Juni 2025 dengan Dra. Damiati, M.Kes., selaku dosen pengampu mata kuliah Kuliner Eropa, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Kuliner Eropa telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital seperti *PowerPoint* interaktif, video pembelajaran, dan *e-learning*. Namun, sejalan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik materi *dessert*, beliau menyatakan bahwa diperlukan adanya pembaruan media pembelajaran yang lebih inovatif agar selaras dengan perkembangan teknologi, serta kebutuhan pembelajaran saat ini. Disisi lain, beliau juga menyampaikan bahwa belum tersedia media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa pada materi *dessert* melalui integrasi berbagai unsur multimedia.

Untuk memperkuat temuan awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik dengan menyebarkan kuesioner melalui *Google Form* pada tanggal 25 Oktober 2025 kepada 28 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang telah mengikuti mata kuliah Kuliner Eropa. Setidaknya terdapat 9 pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner tersebut diperoleh beberapa temuan. Sebanyak 71,4% mahasiswa menyatakan materi *dessert* mudah dipahami dan 92,9% mahasiswa menggunakan *e-learning* dalam pembelajaran Kuliner Eropa. Selain itu, 100% mahasiswa telah memiliki perangkat teknologi berupa handphone atau laptop untuk mendukung pembelajaran.

Meskipun demikian, kebutuhan terhadap sumber belajar yang lebih variatif masih cukup tinggi. Sebanyak 89,3% mahasiswa menyatakan masih kekurangan sumber belajar pada materi *dessert* dan 96,4% mahasiswa menginginkan adanya

pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa 82,1% mahasiswa telah mengenal media *flipbook*, namun 85,2% belum pernah menemukan bahan ajar materi *dessert* yang disajikan dalam bentuk *flipbook*. Selain itu, 89,3% mahasiswa tertarik pada materi pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan video, serta 92,9% mahasiswa menyetujui pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi *dessert*. Meskipun sebagian besar mahasiswa menyatakan materi *dessert* relatif mudah dipahami, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa ketersediaan sumber belajar yang menarik dan variatif masih terbatas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kebutuhan pengembangan media pembelajaran bukan semata-mata untuk mengatasi kesulitan memahami materi, tetapi untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar, mendukung pembelajaran mandiri, serta menyediakan sumber belajar yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa di era digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Widiastari & Puspita, (2024) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis elektronik dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Sementara itu, Ramadhina & Pranata, (2022) mendefinisikan *flipbook* sebagai media digital interaktif yang mengintegrasikan elemen-elemen seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan kuis ke dalam struktur yang terorganisir, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pratiwi et al., (2025) menambahkan bahwa penggunaan *flipbook* membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan interaktif, sekaligus mengurangi ketergantungan pada metode ceramah satu arah. Oleh karena itu, *flipbook* dipilih karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan kuis dalam satu media yang dapat diakses secara *fleksibel* oleh mahasiswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* dapat mendukung proses pembelajaran. Akan tetapi, berdasarkan studi literatur yang dilakukan peneliti, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran *flipbook* pada materi *dessert* dalam mata kuliah Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Padahal materi *dessert* memiliki karakteristik yang memerlukan visualisasi proses, teknik pengolahan, dan penyajian secara detail. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penting dilakukannya penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi *dessert*.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* pada materi *dessert*. Penelitian ini berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi *Dessert* pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Menggunakan Model 4D”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi *dessert* pada mata kuliah Kuliner Eropa memerlukan pemahaman terhadap jenis *dessert* dan pengolahan hidangan *dessert* yang membutuhkan visualisasi secara jelas.
2. Terbatasnya ketersediaan sumber belajar yang membahas materi *dessert* secara lengkap dan menarik.

3. Belum tersedia media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa pada materi *dessert* melalui integrasi berbagai unsur multimedia.
4. Belum dikembangkan media pembelajaran *flipbook* pada materi *dessert* dalam mata kuliah Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, agar penelitian ini dapat dilakukan secara lebih terfokus dan mendalam mengingat keterbatasan waktu dan tempat yang dihadapi peneliti, peneliti berpendapat bahwa ruang lingkup masalah penelitian perlu dibatasi. Fokus penelitian ini adalah pengembangan materi *flipbook* untuk materi *dessert* dalam mata kuliah Kuliner Eropa, dengan menggunakan model pengembangan 4D.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikembangkan, maka dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi *dessert* pada mata kuliah Kuliner Eropa menggunakan model 4D ?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran *flipbook* materi *dessert* pada mata kuliah Kuliner Eropa menggunakan model 4D ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi *dessert* pada mata kuliah Kuliner Eropa menggunakan model 4D.
2. Menganalisis tingkat validitas media pembelajaran *flipbook* materi *dessert* pada mata kuliah Kuliner Eropa menggunakan model 4D.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbasis *flipbook* yang difokuskan pada materi *dessert* dalam mata kuliah Kuliner Eropa. Adapun gambaran mengenai spesifikasi produk yang dikembangkan:

1. Jenis Produk: Produk ini merupakan bahan ajar digital yang dapat dioperasikan melalui berbagai perangkat elektronik, seperti laptop, komputer, maupun smartphone, dengan fleksibilitas penggunaan baik secara online maupun offline.
2. Format Produk: *Flipbook* disajikan dalam bentuk digital interaktif yang tampilannya menyerupai buku fisik, dilengkapi dengan animasi membalik halaman serta berbagai elemen multimedia berupa teks, gambar, audio, dan video.
3. Struktur Isi: *Flipbook* disusun secara terstruktur dan sistematis, mencakup bagian-bagian berikut: cover, kata pengantar, daftar isi, peta konsep. Pendahuluan yang memuat deskripsi, relevansi dan petunjuk penggunaan, pembahasan yang memuat Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), pokok

materi, dan uraian materi. Rangkuman, evaluasi, penutup, glosarium, daftar pustaka, dan biodata penulis.

4. Materi Pembelajaran: Konten yang disajikan meliputi pengertian dan fungsi *dessert*, pengelompokan jenis-jenis *dessert*, pengenalan alat dan bahan yang digunakan, teknik pengolahan, serta teknik penyajian dan garnish. Seluruh materi dikembangkan mengacu pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Kuliner Eropa.
5. Karakteristik Produk: *Flipbook* yang dikembangkan dirancang agar bersifat interaktif dan menarik secara visual, memuat konten multimedia yang terintegrasi, memiliki sistem navigasi yang sederhana dan ramah pengguna, dapat diakses kapan pun dan di mana pun, serta mendukung kemandirian belajar mahasiswa.
6. Aspek Desain: Desain produk dikembangkan dengan memperhatikan kerapian dan konsistensi tata letak, pemilihan kombinasi warna yang harmonis, penggunaan tipografi yang nyaman dibaca, serta penyajian ilustrasi dan gambar yang sesuai dengan konteks materi *dessert*.
7. Aspek Media dan Teknologi: Pengembangan *flipbook* memanfaatkan aplikasi Canva dan *Heyzine*, sehingga menghasilkan tampilan yang responsif, kompatibel di berbagai jenis perangkat, serta mudah diakses melalui tautan yang dapat dibagikan.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi *dessert* dalam mata kuliah Kuliner Eropa penting dilakukan seiring perkembangan

teknologi di era Revolusi Industri 4.0 yang menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Pendidikan abad ke-21 mengharuskan pembelajaran tidak lagi berpusat pada dosen, melainkan pada mahasiswa (*student-centered*), sehingga diperlukan media yang mampu mendukung pembelajaran mandiri, interaktif, dan berbasis digital.

Disisi lain, materi *dessert* pada mata kuliah Kuliner Eropa memerlukan pemahaman terhadap jenis *dessert* dan pengolahan hidangan *dessert* sehingga untuk mencapai kompetensi tersebut, proses pembelajaran idealnya didukung oleh sumber belajar yang lengkap, menarik, dan mampu memvisualisasikan berbagai jenis *dessert*, bahan yang digunakan, tahapan pengolahan, serta teknik penyajian secara jelas.

Untuk itu, pengembangan *flipbook* menjadi penting sebagai pembaruan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, karakteristik materi dan karakteristik peserta didik karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, *flipbook* dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, berpikir kritis, dan kreativitas.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi *dessert* pada mata kuliah Kuliner Eropa, terdapat beberapa asumsi yang mendasari penelitian

ini, yaitu bahwa mahasiswa telah memiliki perangkat pendukung pembelajaran digital seperti smartphone atau laptop, serta memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan teknologi digital. Selain itu, diasumsikan bahwa mahasiswa memiliki akses terhadap jaringan internet yang memadai untuk membuka dan menggunakan media *flipbook*.

Pengembangan ini juga didasarkan pada asumsi bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, serta pemahaman mahasiswa terhadap materi *dessert* yang bersifat visual dan prosedural. Hal ini didukung oleh penelitian Ramadhina & Pranata (2022) yang menyatakan *flipbook* adalah media digital interaktif yang memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, animasi, serta kuis secara terstruktur, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, diasumsikan bahwa dosen bersedia memanfaatkan media *flipbook* sebagai salah satu sumber belajar pendukung dalam proses pembelajaran. Asumsi ini juga didukung oleh Teori Multimedia Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika teks dipadukan dengan elemen visual atau audio karena mampu mengurangi beban kognitif peserta didik (Putri et al., (2025).

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya penelitian hanya difokuskan pada materi *dessert* dalam mata kuliah Kuliner Eropa sehingga belum mencakup keseluruhan materi dalam mata kuliah tersebut. Selain itu, pengembangan dilakukan menggunakan

model 4D, namun tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan secara terbatas hanya pada lingkungan Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

Keterbatasan lainnya adalah media *flipbook* yang dikembangkan bergantung pada perangkat teknologi dan koneksi internet, sehingga penggunaannya dapat terhambat apabila sarana dan prasarana tidak mendukung. Penelitian ini juga hanya sampai pada tahap uji validitas oleh ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli desain), sehingga belum mengukur efektivitas penggunaan *flipbook* terhadap hasil belajar mahasiswa secara luas.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan definisi istilah sebagai berikut:

1. *Dessert* dalam penelitian ini merupakan materi pembelajaran pada mata kuliah Kuliner Eropa yang digunakan sebagai fokus utama dalam pengembangan media *flipbook*. Materi *dessert* yang disajikan meliputi pengertian *dessert*, jenis-jenis *dessert*, bahan yang digunakan, alat yang digunakan, *sauce dessert*, serta teknik penyajian dan garnish *dessert* khas Eropa. Materi tersebut disusun dalam bentuk teks, gambar, dan video pembelajaran untuk membantu mahasiswa memahami materi *dessert* baik secara teori maupun praktik.
2. Kuliner Eropa dalam penelitian ini adalah mata kuliah yang digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Mata kuliah ini memuat materi pembelajaran mengenai pengolahan makanan khas Eropa yang

dipelajari oleh mahasiswa semester III. Dalam penelitian ini, materi Kuliner Eropa disajikan dalam bentuk media digital interaktif yang memuat materi pembelajaran, gambar, video, dan latihan soal untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran secara mandiri maupun saat proses perkuliahan berlangsung.

