

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan vokasional berorientasi pada penguasaan keterampilan, kompetensi kerja, dan kesiapan lulusan memasuki dunia industri. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu menyeimbangkan teori dan praktik serta didukung oleh media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara kontekstual (Ahsin et al., 2025). Pada mata kuliah yang memiliki materi kompleks, prosedural, dan membutuhkan visualisasi, penggunaan media pembelajaran menjadi penting untuk mendukung pemahaman peserta didik (Lutpiasari, 2025). Penyampaian materi yang masih didominasi metode ceramah dan bahan ajar berbasis teks dapat memengaruhi kemudahan peserta didik dalam memahami konsep dan penerapan materi secara mandiri (Mbuik et al., 2025). Sejalan dengan perkembangan teknologi digital, media pembelajaran digital berperan dalam mendukung pembelajaran yang lebih terstruktur, bermakna, serta meningkatkan keterlibatan mahasiswa (Baroroh et al., 2024).

Dalam konteks tersebut, Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha menyelenggarakan mata kuliah Kuliner Bali yang salah satu materinya adalah makanan pokok. Berdasarkan Rencana Pembelajaran

Semester (RPS), materi ini memuat berbagai istilah dan terminologi khas Kuliner Bali sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara sistematis untuk mendukung pencapaian capaian pembelajaran mata kuliah.

Untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran pada mata kuliah Kuliner Bali, peneliti melakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Kuliner Bali, yaitu Ibu Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 20 Februari 2026 di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Hasil wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan diskusi dengan media berupa *PowerPoint*, video pembelajaran, dan modul ajar. Media yang digunakan selama ini tidak mengalami kendala teknis yang signifikan dan telah dipersiapkan dengan baik sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Namun, masih terdapat kebutuhan pengembangan media yang lebih selaras dengan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK), salah satunya capaian mahasiswa mampu menjelaskan klasifikasi makanan tradisional Bali. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang dapat melengkapi media pembelajaran yang telah digunakan agar penyajian materi semakin sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.

Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa penyajian materi masih menggunakan beberapa media secara terpisah. Sebagai contoh, materi yang disampaikan melalui *PowerPoint* didukung oleh video pembelajaran yang memiliki keterkaitan isi, namun video tersebut masih diakses melalui media atau tautan yang terpisah sehingga belum terintegrasi dalam satu media pembelajaran. Menurut Dewi et al. (2026), penyajian berbagai bentuk media dalam satu wadah yang

terstruktur dapat mendukung penyampaian materi secara lebih sistematis dan praktis. Kebutuhan tersebut relevan dengan karakteristik materi makanan pokok yang memuat konsep, istilah, contoh visual, dan tahapan penyajian sehingga memerlukan penyajian materi yang terstruktur dalam satu media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang mampu mengintegrasikan berbagai bentuk penyajian materi dalam satu media yang terstruktur sebagai pelengkap media pembelajaran yang telah digunakan pada mata kuliah Kuliner Bali.

Selanjutnya, hasil wawancara tersebut diperkuat oleh data kebutuhan mahasiswa yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 27 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha yang telah menempuh mata kuliah Kuliner Bali. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa: (1) berdasarkan pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah Kuliner Bali, mahasiswa menilai bahwa media yang digunakan saat ini masih dapat dikembangkan agar lebih variatif dan interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, (2) sebanyak 81,5% mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami istilah-istilah pada mata kuliah Kuliner Bali, (3) sebanyak 70,3% mahasiswa menyatakan bahwa materi yang paling memerlukan pengembangan media pembelajaran adalah materi makanan pokok, (4) sebanyak 88,9% mahasiswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran berbasis *flipbook* karena dinilai mampu menyajikan materi secara lebih menarik, memuat gambar, audio, video, serta mudah diakses melalui perangkat digital dan (5) sebanyak 81,5% mahasiswa sangat setuju terhadap pengembangan media

pembelajaran yang menyajikan materi secara sistematis dengan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti gambar, suara, video, dan tautan aktif.

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner tersebut, dapat diketahui bahwa kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Kuliner Bali tidak dimaksudkan untuk menggantikan media yang telah digunakan, melainkan sebagai upaya melengkapi media pembelajaran yang sudah ada agar penyajian materi menjadi lebih terintegrasi dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Ghifari & Linggowati, 2024). Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa materi makanan pokok merupakan materi yang paling memerlukan pengembangan media pembelajaran. Karakteristik materi tersebut memuat istilah-istilah khas, konsep, serta penyajian yang memerlukan dukungan visual sehingga diperlukan media yang mampu mengintegrasikan berbagai bentuk penyajian materi dalam satu kesatuan. Hal ini sejalan dengan Dewi et al, (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran pada materi makanan pokok memerlukan visualisasi bahan, teknik, dan tahapan pengolahan yang disajikan secara sistematis. Selain itu, perkembangan literasi digital mendorong penggunaan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai bentuk informasi dalam satu media yang mudah diakses (Maulana & Limbong, 2025).

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran telah banyak dilakukan pada berbagai materi pembelajaran vokasional, termasuk pengembangan media berbasis *flipbook* yang dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran (Arinta et al., 2025). Namun, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran pada materi makanan pokok dalam mata kuliah Kuliner Bali. Selain itu, belum ditemukan pengembangan media

pembelajaran berbasis *flipbook* yang secara khusus difokuskan pada materi tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi makanan pokok serta kebutuhan pembelajaran pada mata kuliah Kuliner Bali. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dipilih media pembelajaran berbasis *flipbook* sebagai alternatif media yang dapat mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan tautan aktif dalam satu media pembelajaran sehingga dapat melengkapi media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya, bukan menggantikannya (Fitriani & Janattaka, 2025).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, materi makanan pokok merupakan materi yang paling memerlukan pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Kuliner Bali. Kajian penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran telah banyak dilakukan pada berbagai materi pembelajaran vokasional, seperti *dessert*, *main course*, pelayanan prima, dan adonan sus. Namun, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran pada materi makanan pokok dalam mata kuliah Kuliner Bali di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi makanan pokok dan kebutuhan pembelajaran.

Flipbook merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi secara visual dan sistematis (Fitriani & Janattaka, 2025). Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa *flipbook* layak digunakan dalam pembelajaran vokasional (Arinta et al., 2025). Dalam penelitian ini, *flipbook* dipilih bukan untuk menggantikan media pembelajaran yang telah digunakan, melainkan sebagai alternatif media yang dapat melengkapi media tersebut dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan tautan aktif dalam satu media pembelajaran yang terstruktur. Karakteristik tersebut dinilai sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya media yang mampu menyajikan materi secara lebih terintegrasi, sistematis, dan mudah diakses, khususnya pada materi makanan pokok (Sardi et al., 2023).

Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang difokuskan pada materi makanan pokok dalam mata kuliah Kuliner Bali. Pengembangan ini dilakukan sebagai upaya melengkapi media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya melalui penyajian materi yang terintegrasi dalam satu media serta disesuaikan dengan karakteristik materi dan capaian pembelajaran mata kuliah. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Makanan Pokok Pada Mata Kuliah Kuliner Bali di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.2.1 Media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Kuliner Bali masih memerlukan pengembangan agar penyajian materi lebih selaras dengan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) yang telah ditetapkan.

1.2.2 Pada materi makanan pokok belum tersedia media pembelajaran yang mengintegrasikan penyajian materi secara rinci, contoh konkret, dan visualisasi dalam satu media yang terstruktur sesuai dengan karakteristik materi.

1.2.3 Media pembelajaran yang digunakan masih disajikan melalui beberapa media secara terpisah sehingga diperlukan media yang mampu mengintegrasikan berbagai bentuk penyajian materi dalam satu wadah yang terstruktur.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi Makanan Pokok pada Mata Kuliah Kuliner Bali di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha menggunakan model 4D. Penelitian difokuskan pada validitas media yang melibatkan ahli isi, ahli desain dan media pembelajaran. Selain itu, tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan secara terbatas kepada dosen pengampu Mata Kuliah Kuliner Bali dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner untuk memperoleh tanggapan pengguna terhadap media yang dikembangkan sebagai gambaran kepraktisan media berdasarkan aspek bahasa, penyajian, dan keterbacaan.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

- 1.4.1 Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi makanan pokok pada mata kuliah Kuliner Bali di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner menggunakan model 4D?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran *flipbook* materi makanan pokok pada mata kuliah Kuliner Bali di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?
- 1.4.3 Bagaimana tanggapan pengguna terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi Makanan Pokok melalui uji kepraktisan kelompok kecil?

1.5 Tujuan Pengembangan

- 1.5.1 Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi makanan pokok pada mata kuliah Kuliner Bali di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner menggunakan model 4D
- 1.5.2 Menganalisis validitas media pembelajaran *flipbook* materi makanan pokok pada mata kuliah Kuliner Bali di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner
- 1.5.3 Untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis *flipbook* materi Makanan Pokok melalui uji kepraktisan kelompok kecil.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran *flipbook* digital pada materi makanan pokok dalam mata kuliah Kuliner Bali yang dapat diakses melalui perangkat seperti laptop dan *smartphone* secara daring melalui tautan. Produk ini memiliki karakteristik visual, sistematis, interaktif, fleksibel, dan mudah digunakan, dengan tampilan menyerupai buku nyata yang dilengkapi efek membalik halaman, dengan isi materi mencakup pengertian, bahan, klasifikasi, teknik penyajian, serta resep makanan pokok khas Bali yang didukung oleh gambar, video pembelajaran, audio, tautan aktif, dan jendela informasi tambahan. Desain *flipbook* dibuat menarik dengan tata letak yang rapi, warna harmonis, serta tipografi yang jelas. Produk ini dirancang sesuai dengan RPS dan capaian pembelajaran mata kuliah, sehingga mampu membantu pemahaman mahasiswa, mendukung pembelajaran mandiri, serta mengintegrasikan berbagai media dalam satu wadah. Selain itu, *flipbook* yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria validitas dari aspek isi, desain pembelajaran, dan media, sehingga valid digunakan sebagai media pembelajaran pendukung dalam perkuliahan.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* dalam penelitian ini memiliki peran yang penting dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Kuliner Bali. Perkembangan teknologi informasi menuntut adanya inovasi dalam penyampaian materi agar pembelajaran tidak hanya bersifat konvensional, tetapi juga lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Penggunaan media

pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi, terutama pada materi makanan pokok yang memerlukan visualisasi dan penjelasan yang jelas. Selain itu, pengembangan media ini penting karena dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan, yang umumnya belum sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah dan masih bersifat terpisah seperti, video dan materi. Melalui *flipbook* digital, seluruh komponen pembelajaran dapat diintegrasikan dalam satu wadah sehingga lebih praktis. Media ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Lebih lanjut, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *flipbook* menjadi penting sebagai alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi pendidikan.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi makanan pokok pada mata kuliah Kuliner Bali ini mengacu pada asumsi-asumsi serta batasan dalam penelitian ini dengan uraian:

- 1.8.1 Pengembangan media pembelajaran ini hanya didasarkan pada kebutuhan mahasiswa dan dosen khususnya materi makanan pokok pada mata kuliah Kuliner Bali.

1.8.2 Pengembangan media pembelajaran ini hanya difokuskan pada materi makanan pokok pada mata kuliah Kuliner Bali yang disusun dalam bentuk *flipbook*

1.8.3 Penyebaran produk pada tahap *disseminate* hanya dilakukan secara terbatas kepada dosen pengampu mata kuliah Kuliner Bali dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya dalam pelaksanaan penelitian.

1.9 Definisi Istilah

1.9.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran *flipbook* merupakan segala bentuk alat bantu atau sarana, baik fisik maupun digital, yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Menurut. Salah satu bentuk media pembelajaran digital adalah *flipbook*, yaitu media yang menyajikan materi dalam bentuk buku elektronik dengan efek membalik halaman. *Flipbook* merupakan media digital yang menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan menyerupai buku cetak yang dapat dibalik secara interaktif.

1.9.2 Mata kuliah Kuliner Bali

Mata kuliah Kuliner Bali merupakan mata kuliah yang mempelajari makanan tradisional Bali dari berbagai aspek. Kuliner Bali merupakan bagian dari budaya yang mencerminkan nilai tradisi, bahan lokal, serta teknik pengolahan khas masyarakat Bali Oleh karena itu, pembelajaran pada mata kuliah ini menekankan aspek pengetahuan, keterampilan, dan nilai budaya.

1.9.3 Materi Makanan Pokok

Materi makanan pokok merupakan bagian dari bahan ajar yang membahas makanan utama sebagai sumber energi bagi manusia. Menurut makanan pokok adalah makanan utama yang dikonsumsi masyarakat sebagai sumber energi utama dalam kehidupan sehari-hari.

1.9.4 Model 4D

Model Pengembangan 4D merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

1.9.5 Validitas Media

Validitas media adalah tingkat kelayakan suatu media pembelajaran yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media berdasarkan kesesuaian isi, tampilan, dan penyajian sehingga valid digunakan dalam proses pembelajaran.

1.9.6 Tanggapan Pengguna

Dalam penelitian pengembangan, tanggapan pengguna digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kepraktisan, kemudahan penggunaan, dan penerimaan pengguna terhadap produk yang dikembangkan.