

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pelatihan adalah proses untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Pelatihan mencakup sikap dan perilaku yang memungkinkan seseorang untuk melakukan tugas dan menyelesaikannya secara efektif (Kaswan, 2016). Pelatihan merupakan kegiatan yang direncanakan, terdiri dari beberapa kegiatan yang terencana dan mengarah pada suatu tujuan sebagai bagian dari pendidikan yang melibatkan proses pembelajaran di luar sistem sekolah, membutuhkan waktu yang relatif singkat, serta berfokus pada kegiatan praktik (Kamil, 2012). Pelatihan memiliki pola yang terarah pada serangkaian kegiatan yang direncanakan guna meningkatkan pengalaman keterampilan, keahlian, penambahan pengetahuan, serta perubahan sikap seorang individu (Rozalena et al., 2017).

Pelatihan bertujuan untuk mengembangkan keahlian agar pekerjaan mampu diselesaikan dengan lebih cepat dan efektif, mengembangkan pengetahuan agar pekerjaan mampu diselesaikan secara rasional, dan mengembangkan sikap agar dapat menimbulkan kemauan untuk bekerjasama (Moekijat dalam Kamil, 2012). Pada hasil observasi yang dilakukan, saat pelatihan menggunakan teknik lebih banyak penggunaan bahan ajar cetak seperti modul dan buku saku sebagai media penunjang pelatihan. Hal ini didukung oleh pendapat Kamil (2012) tentang teknik yang biasa digunakan saat pelatihan antara lain ceramah, tanya jawab, curah pendapat, diskusi, demonstrasi, simulasi, praktik, dan penugasan. Selanjutnya media atau alat pendukung yang digunakan berupa papan tulis, spidol, selotip, gunting, tali rafia, atau bahan belajar (*hand out*). Sejalan dengan pendapat Kamil, teknik pelatihan yang dilakukan oleh Auliana et al. (2021) dalam pelatihan usaha kue dan roti pada masyarakat sekitar kampus Wates Universitas Negeri Yogyakarta yaitu dengan menggunakan ceramah, tanya jawab, diskusi, dan praktik tanpa media pendukung tetapi dilengkapi pemaparan materi dengan demonstrasi.

Pada pelatihan dibutuhkan media sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan informasi yang memuat maksud serta tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021). Seiring berkembangnya teknologi, media pelatihan didesain untuk menyampaikan

informasi dan interaksi baik dengan benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia serta web agar mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018). Salah satu media yang dapat digunakan pada kegiatan pelatihan adalah *electronic book* berjenis *flipbook*. Media tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pelatihan di mana umumnya pelatihan menggunakan modul atau *hand out* sebagai media pendukung. Media *flipbook* didesain sebagai buku elektronik agar dapat menampilkan gambar, animasi, tulisan, video atau lainnya. Media ini dapat diakses melalui HP/PC/laptop untuk memudahkan penggunaannya. Selain itu membantu pengajar menampilkan materi ajar dalam bentuk yang lebih menarik (Wati, 2016).

Yudhwarman et al. (2023) telah mengembangkan media pelatihan berbasis *flipbook* untuk program pelatihan pada artikel penelitian berjudul Pengembangan Media Pelatihan *Flipbook* Digital Variasi Roti Manis. Penelitian tersebut dinilai layak sebesar 96% setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, 93% oleh ahli bahasa, dan 89% oleh ahli media. Setelah dinyatakan layak, *flipbook* ini diuji coba kembali pada kelas pelatihan roti yang dilakukan kepada tiga orang peserta untuk uji *one to one*, delapan orang peserta untuk uji *small group*, dan 15 orang peserta untuk uji *field group*. Hasil yang diperoleh pada uji *one to one* adalah sebesar 84%, pada uji *small group* adalah sebesar 89%, dan pada uji *field group* adalah sebesar 90%. Oleh karena itu *flipbook* digital variasi roti manis ini dinyatakan sudah cukup layak digunakan sebagai media pelatihan untuk membantu proses belajar pada pelatihan roti.

Berdasarkan hasil pengembangan media di atas maka dapat dilakukan pula penilaian tingkat keefektifitasannya, sehingga perlu dilakukan pengujian efektivitas penggunaannya agar diketahui seberapa efektif media pelatihan *flipbook* tersebut saat digunakan dalam proses pelatihan. Tanpa pengujian efektivitas sulit untuk diketahui sejauh mana media pelatihan tersebut benar-benar efektif dalam penyampaian informasi kepada peserta pelatihan. Hal ini didukung dengan kesimpulan yang terdapat pada artikel penelitian oleh Yudhwarman et al. (2023) di mana disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk menilai efektivitas media dan mengukur hasil belajar peserta pelatihan.

Efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target dapat dicapai (Sedarmayanti, 2009). Efektivitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. Efektivitas berkaitan dengan terlaksananya seluruh tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi peserta (Mulyasa, 2004). Komariah dan Triatna (2016) juga menyatakan bahwa efektivitas yaitu sejauh mana sasaran atau tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai.

Penelitian mengenai efektivitas media *flipbook* digital telah dilakukan sebelumnya, beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara hasil belajar dengan proses pembelajaran yang menggunakan media *flipbook*. Penelitian terdahulu oleh Salsabela et al. (2022) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi *Soup* memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 25,3 artinya nilai ini lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai *pre-test* sebesar 21,97. Maka dapat disimpulkan e-modul berbasis *flipbook* ini memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Vikiantika et al. (2022) dalam penelitian berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika melalui Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* memperoleh peningkatan hasil nilai belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 30% dengan menggunakan *flipbook* sebagai media pembelajaran. Di mana pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik hanya sebesar 56% dari 75% kriteria ketuntasan kelas. Lalu, pada siklus II terjadi peningkatan kriteria ketuntasan hasil belajar sebesar 86% oleh 25 peserta didik menggunakan *flipbook*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya Masitoh (2022) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD menyatakan bahwa analisis hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata pengukuran awal berjumlah 71,3 dan pengukuran akhir mendapatkan nilai rata-rata

sebesar 87. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif *flipbook* dengan metode pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar.

Penelitian Aprilia (2021) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Sains *Flipbook* Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa menemukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media sains *flipbook* berbasis kontekstual adalah sebesar 88,12 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan buku teks IPA pada umumnya yaitu sebesar 75,31. Media sains *flipbook* yang digunakan pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan buku cetak/paket IPA. Selanjutnya dari segi efektivitas kemampuan berpikir kritis siswa, kelas eksperimen yang menggunakan media sains *flipbook* memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kontrol yang hanya menggunakan buku cetak/buku paket. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media sains *flipbook* berbasis kontekstual dapat secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD semester 2 pada mata pelajaran IPA dengan materi Gaya dan Pesawat Sederhana.

Meninjau hasil dari beberapa penelitian di atas mengenai efektivitas media pembelajaran, terlihat adanya pengaruh positif dari penerapan media pembelajaran terhadap hasil pembelajaran. Umumnya media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pelatihan merupakan media konvensional berupa bahan ajar buku, *hand out*, atau *leaflet*. Maka untuk penelitian lanjutan dari penelitian Pengembangan Media Pelatihan *Flipbook* Digital Variasi Roti Manis, yang dilakukan oleh Yudhawarman (2023), perlu dilakukan uji efektivitas. Penelitian ini akan diujikan pada peserta pelatihan roti dengan judul “Efektivitas Media Pelatihan *Flipbook* Digital Variasi Roti Manis Terhadap Hasil Pengetahuan Peserta Pelatihan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dari latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Variasi media pelatihan yang ada saat ini masih menggunakan modul dan demonstrasi sebagai teknik yang digunakan.
2. Belum diketahui tingkat pengetahuan peserta pelatihan roti dengan menggunakan *flipbook* digital variasi roti manis.

3. Terbatasnya media pelatihan untuk mendukung proses pelatihan lebih efektif.
4. Belum diketahui sejauh mana media pelatihan *flipbook* digital efektif dalam penyampaian informasi kepada peserta pelatihan.
5. Belum diketahui apakah ada peningkatan pengetahuan peserta pelatihan setelah penggunaan media pelatihan *flipbook* digital.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti akan membatasi masalah pada efektivitas penerapan media pelatihan *flipbook* digital pada variasi roti manis terhadap hasil pengetahuan peserta pelatihan.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang akan diteliti adalah: “Apakah media pelatihan *flipbook* digital variasi roti manis efektif dalam meningkatkan hasil pengetahuan peserta pelatihan?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penerapan media pelatihan *flipbook* digital variasi roti manis terhadap hasil pengetahuan peserta pelatihan.

1.6. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian efektivitas media pelatihan *flipbook* digital variasi roti manis terhadap pengetahuan peserta pelatihan diharapkan dapat berguna, antara lain:

1. Untuk Program Studi Pendidikan Tata Boga

Sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan penggunaan media pelatihan pada proses pelaksanaan pelatihan sehingga didapat alternatif baru yang lebih murah dan mudah untuk akses.

2. Untuk Masyarakat

Sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta dalam kegiatan pelatihan variasi roti manis dan dapat memberikan pengalaman pelatihan yang lebih mudah serta terkini.

3. Untuk Peneliti

Sebagai syarat penyelesaian masa studi juga penambah wawasan dan pengalaman untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan peserta pelatihan terhadap variasi roti manis berbasis *flipbook* digital.

