

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Di awal tahun 2020 sampai tahun 2022, dunia tengah dilanda wabah Covid 19 dan diberlakukannya karantina wilayah atau *lockdown* termasuk di Indonesia. Hal tersebut menimbulkan masalah pada bidang kesehatan dan juga berimbas pada bidang lainnya, termasuk bidang ekonomi. Imbas pada bidang perekonomian berdampak pada beberapa sektor, salah satunya sektor UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah). Pergerakan UMKM sangat terhambat karena dampak dari pandemi, mengingat kebanyakan usaha UMKM berhubungan dengan industri kuliner.

Hal tersebut sejalan dengan hasil survei *Katadata Insight Center* (KIC) dalam Bahtiar (2021) bahwa mayoritas UMKM sebesar 82,9% merasakan dampak negatif dari pandemi dan hanya 5,9% yang mengalami pertumbuhan positif. Menurut *katadata.com* industri kuliner merupakan bidang yang paling banyak diciptakan yaitu sebesar 36% UMKM dari 4,21 juta unit usaha. UMKM yang mempertahankan usahanya melakukan langkah yang efisien yaitu salah satunya mengurangi jumlah karyawan. Hal tersebut menyebabkan beberapa pekerja dipulangkan atau di PHK dan mengalami penurunan ekonomi.

Membuat usaha baru merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan ekonomi. Namun tidak semua usaha yang dibangun bergerak ke arah yang positif. Sejalan dengan penelitian Alyas (2017) yang beranggapan bahwa salah satu permasalahan UMKM adalah rendahnya kualitas Sumber Daya Manusia dan kurangnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Permasalahan dalam menciptakan atau menjalankan UMKM tentunya bisa dihindari dengan mengikuti program-program pelatihan khusus.

Program pelatihan pada dasarnya berisi aktivitas pembelajaran yang sengaja didesain dan dikembangkan untuk menciptakan proses belajar dalam diri peserta (Pribadi, 2014). Lebih lanjut Pribadi menjelaskan bahwa melalui proses belajar, peserta program pelatihan akan memiliki kemampuan yang mencakup pengetahuan (*knowledge*); keterampilan (*skills*); dan sikap (*attitude*) yang diperlukan untuk dapat melaksanakan suatu tugas dan pekerjaan.

Seperti pernyataan sebelumnya bahwa UMKM saat ini dikuasai oleh industri kuliner, akan sangat menguntungkan bila diciptakan program pelatihan untuk membangun usaha kuliner. Salah satu usaha kuliner yang dapat diciptakan adalah usaha roti. Sejalan dengan pendapat dari Ayodya (2013) bahwa pelatihan usaha roti dan kue merupakan pelatihan favorit bagi beberapa kalangan yang ingin membuka usaha. Pelatihan yang dilakukan lebih khusus pada pelatihan variasi roti manis. Roti manis mudah untuk diproduksi dan juga sudah umum di kalangan masyarakat. Selain itu roti manis juga mempunyai banyak varian rasa dan *topping*.

UMKM merupakan usaha yang tidak membutuhkan persyaratan tertentu seperti tingkat Pendidikan, keahlian (keterampilan) pekerja, dan penggunaan modal usaha relatif sedikit serta teknologi yang digunakan cenderung sederhana (Indriayu et al., 2020). Namun menurut Ayodya (2020) di saat persaingan semakin ketat, sebuah produk yang dihasilkan sebuah usaha tentu harus bisa bersaing, terutama penjual yang juga menjual produk yang sejenis. Kelemahan dalam bersaing dapat membuat pelaku usaha UMKM tidak dapat menjalankan usahanya karena dipengaruhi oleh minimnya penjualan. Hal tersebut bisa disebabkan konsumen lebih memilih produk dengan kualitas yang terbaik diantara produk yang serupa. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas, UMKM perlu melakukan manajemen produksi yang baik dan efisien. Untuk mencapai tujuan tersebut dengan menciptakan suatu program pelatihan bisa menjadi salah satu solusi agar SDM dalam UMKM berkualitas.

Sejalan juga dengan pendapat dari Chaerudin (2018) yang menyebutkan bahwa pelatihan merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki masalah kinerja karyawan dan memfokuskan kepada kinerja yang efektif. Menurut Nugroho (2019) terdapat langkah-langkah dalam menyusun program pelatihan yang baik dan benar yaitu salah satunya menyusun materi pelatihan. Materi pelatihan harus dibuat objektif dan semenarik mungkin. Menyampaikan isi atau materi program pelatihan kepada peserta menurut Pribadi (2014), dibutuhkan bahan pelatihan yang dapat dimaknai sebagai sarana atau media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Heinich, Molenda dan Smaldino (2007) dalam Pribadi (2014) mengemukakan media yang dapat digunakan sebagai bahan pelatihan

adalah: (1) media cetak; (2) benda nyata; (3) model dan simulator; (4) program audio; (5) program video; (6) program multimedia; (7) program *web* dan *internet*.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar begitu juga dalam kegiatan pelatihan. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai (Nurdyansyah, 2019). Nurdyansyah menyatakan bahwa media pembelajaran sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan hasil penelitian Basith (2016) diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang mencakup teori dan praktikum, materi diajarkan tentu berbeda dengan pembelajaran yang mencakup teori saja atau sebaliknya.

Menurut Cahyadi (2019) media cetak merupakan pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran, namun kebanyakan sangat bergantung terhadap kata-kata. Untuk mengejar keterlambatan dalam program pelatihan, sebaiknya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Suryani et al., 2018). Media audio visual masih belum secara intensif dimanfaatkan, meskipun di beberapa tempat sudah mulai digunakan. Alat bantu audio visual dapat menegakkan pengetahuan yang sudah diterima oleh sasaran sehingga apa yang diterima akan lebih lama tersimpan di dalam ingatan (Cahyadi, 2019). Maka dari itu, cocok untuk diteliti mengembangkan media yang mengikuti zaman sekarang, mudah diakses dan juga mudah digunakan.

Perkembangan pada saat ini banyak sekali dijumpai penggunaan *E-Book* salah satunya *Flipbook digital* karena mudah diakses dan juga mudah digunakan. Hasil penelitian Anwar (2020) menyimpulkan bahwa penggunaan media pelatihan *e-book* dapat meningkatkan pengetahuan peserta pelatihan, dan menghasilkan keterampilan dengan kategori sangat baik. Penelitian Permatasari (2018) mendapatkan hasil secara keseluruhan terhadap kinerja karyawan berada pada

kriteria sangat baik setelah melakukan pelatihan dengan media visual secara *e-learning*. Hasil penelitian Hastuti dan Rohman (2017) menunjukkan bahwa media *flipbook* merupakan media yang sangat layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian dari Mulyaningsih dan Saraswati (2017) juga menyimpulkan bahwa penerapan media *flipbook* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar mahasiswa. Penelitian Eliana (2021) juga menyebutkan bahwa *flipbook digital* sangat layak digunakan dalam pembelajaran praktikum. Selain itu media pembelajaran *flipbook* juga telah menjadi media pembelajaran digital yang mempermudah belajar mandiri. Beberapa penelitian yang relevan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar. Secara umum, kelebihan *flipbook* merupakan media yang ringkas namun di dalamnya dapat memuat teks, gambar, *video*, *audio* ataupun link.

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian yang terkait, media pembelajaran yang dapat digunakan dan sesuai dengan program pelatihan roti manis adalah *flipbook*. Maka peneliti tertarik untuk melakukan Pengembangan Media Pelatihan *Flipbook Digital* Variasi Roti Manis. Dengan adanya penelitian ini akan memudahkan peserta pelatihan roti manis dalam membangun usahanya karena media *flipbook* mudah diakses, dilihat kapan saja dan juga mudah dipahami.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi.

1. Media pelatihan *flipbook* merupakan media digital yang dapat mempermudah dalam pembelajaran mandiri.
2. Perlu dikembangkan media berbasis digital yang mudah diakses dan digunakan peserta program pelatihan roti manis.
3. Pemilihan model pengembangan media pelatihan *flipbook* variasi roti manis.
4. Persiapan yang harus dilakukan dalam proses pembuatan media pelatihan *flipbook* variasi roti manis.
5. Tahapan dalam pengembangan media pelatihan *flipbook* variasi roti manis.
6. Media pelatihan *flipbook* tepat untuk digunakan sebagai media untuk pelatihan variasi roti manis.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti akan membatasi masalah pada Pengembangan Media Pelatihan *Flipbook Digital* Variasi Roti Manis.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pelatihan *flipbook digital* variasi roti manis?
2. Bagaimana kelayakan media pelatihan *flipbook digital* variasi roti manis?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dengan melakukan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pelatihan *flipbook digital* variasi roti manis.
2. Menguji kelayakan media pelatihan *flipbook digital* variasi roti manis.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian “Pengembangan Media Pelatihan *Flipbook Digital* Variasi Roti Manis” yang digunakan dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan, antara lain:

1. Media pembelajaran untuk memudahkan peserta pelatihan roti manis membangun usaha roti.
2. Memudahkan peserta pelatihan roti manis dalam memahami materi variasi Roti Manis secara digital dengan *flipbook* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
3. Membantu pelaksanaan program pelatihan roti manis berikutnya.
4. Menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya.