

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Revolusi 4.0 merupakan tahap di mana teknologi informasi menjadi dasar dalam kehidupan manusia. Revolusi industri 4.0 secara esensial mengakibatkan cara manusia untuk berpikir, hidup, dan berhubungan satu dengan yang lain mengalami perubahan. Zaman ini akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia dalam berbagai aspek, yaitu aspek teknologi, sosial, politik, dan ekonomi (Prasetyo dan Trisyanti, 2018: 22). Revolusi industri 4.0 juga mempengaruhi perkembangan pendidikan pada era globalisasi. Oleh karena itu, pendidikan harus berbenah mengikuti arus globalisasi saat ini (Hidayat dan Yusnidah, 2020: 20).

Salah satu komponen terpenting dalam kemajuan bangsa melalui pendidikan. Pendidikan merupakan bagian terpenting dari kehidupan, berbagai upaya dilakukan oleh manusia guna meningkatkan kesejahteraan hidup dengan jalan menempuh pendidikan. Selain itu, pendidikan sangat penting untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat menghasilkan tenaga kerja yang profesional. Guna meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas maka dibutuhkan pula pendidikan yang bermutu baik. Demi mewujudkan pendidikan yang bermutu baik, adaptif, dan inovatif terhadap teknologi, diperlukan reorientasi perguruan tinggi yang responsif terhadap revolusi industri (Hidayat dan Yusnidah, 2020: 22-23).

Menghadapi era revolusi industri 4.0 ini diperlukan literasi baru. Muliastri (2019: 132) menyatakan adanya literasi baru dalam menghadapi revolusi industri 4.0, yaitu berupa literasi data dan literasi teknologi. Literasi data merupakan kemampuan untuk membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di era digital. Sedangkan literasi teknologi merupakan pemahaman terhadap memanfaatkan aplikasi teknologi. Perkembangan teknologi saat ini merupakan bagian yang tidak luput dari cara manusia berpikir mengenai kehidupan, belajar, dan bekerja. Aspek literasi data dan literasi teknologi dalam menghadapi revolusi industri 4.0 dapat diterapkan melalui lembaga perguruan tinggi.

UU No. 20 Tahun 2003 pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa perguruan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa perguruan tinggi merupakan lembaga penyelenggara pendidikan tinggi sebagai tingkat lanjutan dari jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal. Perguruan tinggi yang terdapat di Indonesia dapat berbentuk sekolah tinggi, politeknik, akademik, institut, dan universitas, baik berupa Perguruan Tinggi Negeri (PTN) ataupun Perguruan Tinggi Swasta (PTS). Salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang terletak di Jakarta adalah Universitas Negeri Jakarta. Universitas Negeri Jakarta memiliki berbagai macam program studi, diantaranya adalah Program Studi Pendidikan Tata Boga dan Program Studi Seni Kuliner dan Pengelolaan Jasa Makanan.

Program Studi Pendidikan Tata Boga dan Program Studi Seni Kuliner dan Pengelolaan Jasa Makanan merupakan program studi yang menyiapkan lulusan yang kompeten dalam bidang tata boga. Pada Program Studi Pendidikan Tata Boga dan Program Studi Seni Kuliner dan Pengelolaan Jasa Makanan terdapat beberapa mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil data berupa pengisian kuesioner melalui *google form*, didapatkan hasil bahwa mata kuliah yang membutuhkan pengembangan media pembelajaran adalah mata kuliah Pengolahan Kue Kontinental (9,3%), Makanan Asia (18,6%), Pengolahan Kue Tradisional (7%), Pengolahan Roti (7%), dan Dekorasi Kue (58,1%). Berdasarkan hasil data tersebut, mata kuliah Dekorasi Kue mendapatkan persentase tertinggi, sehingga mata kuliah tersebut membutuhkan pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran sebelumnya yang digunakan masih kurang menarik dan kurang lengkap, serta dengan adanya pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Dekorasi Kue dapat mempermudah proses pembelajaran, dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selanjutnya, berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pengampu mata kuliah Dekorasi Kue, menyatakan bahwa mata kuliah Dekorasi Kue membutuhkan pengembangan media pembelajaran, karena mahasiswa saat belajar

tidak menggunakan atau membaca buku, masih melihat internet atau video *youtube* yang tidak tercantum sumber secara jelas dan mendasar.

Mata kuliah dekorasi kue mempelajari tentang pengertian dekorasi kue, fungsi, jenis, peralatan, dan bahan dalam pembuatan dekorasi kue. Selain itu, mata kuliah ini juga mengasah kreativitas mahasiswa dalam membuat ornamen dekorasi kue, serta pelapis kue dari *butter cream*, *royal icing*, *fondant* atau *plastic icing*, marzipan, *gumpaste*, dan cokelat. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan dalam mengenal peralatan dan bahan dalam mendekorasi kue serta memiliki keahlian dan keterampilan dalam mendekorasi kue. Selanjutnya, didapatkan hasil data sebesar (56,4%) menyatakan bahwa mata kuliah Dekorasi Kue sulit untuk dipahami. Hal tersebut dikarenakan prosesnya yang tidak mudah dan dibutuhkan keterampilan dalam mendekorasi kue. Selanjutnya, berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pengampu mata kuliah Dekorasi Kue, menyatakan bahwa masih banyak mahasiswa yang mendapatkan nilai tidak maksimal, dikarenakan banyak mahasiswa yang tidak menyukai mata kuliah Dekorasi Kue, sehingga pada saat pelaksanaan pembelajaran teori, mahasiswa tidak memperhatikan materi yang sedang diajarkan, dan pada saat praktikum mahasiswa melaksanakannya secara tidak benar dan tidak sesuai dengan teori yang telah dijelaskan oleh dosen sehingga kurang terasahnya keterampilan mahasiswa tersebut.

Pada mata kuliah Dekorasi Kue salah satu Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK) yaitu menjelaskan teori marzipan, mempraktikkan, dan mengaplikasikan pembuatan marzipan. Untuk dapat mencapai Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah tersebut membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, yang memiliki fungsi sebagai sarana bantu dalam mengajar yang turut mempengaruhi kondisi lingkungan belajar yang ditata dan dikelola oleh tenaga pendidik (Isnarto, dkk., 2017: 244).

Berdasarkan hasil data yang disebarkan dengan kuesioner melalui *google form*, kepada 62 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga tahun angkatan 2018, 2019 dan 2020, serta Program Studi Seni Kuliner dan Pengelolaan Jasa Makanan tahun angkatan 2020 dan 2021. Didapatkan data bahwa media

pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Dekorasi Kue saat ini adalah *powerpoint* (69,4%), video pembelajaran (4,8%), modul (4,8%), media *real* (14,5%).

Selanjutnya untuk materi yang sulit dipahami dan yang cocok untuk dibuatkan media pembelajaran pada mata kuliah Dekorasi Kue, maka didapatkan hasil sebanyak 62,9% memilih materi marzipan. Alasan mengapa materi tersebut sulit untuk dipahami, yaitu kurang tersedianya media pembelajaran (49,9%), sulit menemukan sumber referensi bacaan (29%), materi yang disajikan tidak lengkap (30,6%), dan materi yang tersedia dalam bahasa Inggris (4,8%).

Solusi untuk permasalahan tersebut, yaitu dengan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan pembaharuan literasi data dan literasi teknologi agar dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar. Seberapa besar pencapaian hasil belajar yang akan dicapai dari penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada klasifikasi kerucut pengalaman Edgar Dale (Yuniastuti, dkk., 2021: 20). Kerucut pengalaman Edgar Dale dapat dijadikan acuan untuk menentukan media pembelajaran yang paling sesuai digunakan agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar dengan mudah (Mulyono, dkk., 2022:198).

Kerucut pengalaman Edgar Dale menyatakan bahwa media visual merupakan media yang memberikan pengaruh terhadap hasil belajar sebanyak 10%, contoh media visual adalah gambar, *flipbook*, modul, dan buku teks. Media audio memberikan pengaruh sebanyak 20%, contoh media audio adalah *tape recorder*, radio, dan MP3. Media audio visual memberikan pengaruh terhadap hasil belajar sebanyak 30%, contoh media audio visual adalah video dan film. Setiap jenjang media pembelajaran akan memberi dampak yang berbeda-beda terhadap hasil belajar (Yuniastuti, dkk., 2021: 21)

Berdasarkan hasil data kuesioner penggunaan media pembelajaran yang memudahkan pada proses pembelajaran mata kuliah Dekorasi Kue adalah *flipbook* digital (45,2%), video pembelajaran (37,1%), dan *powerpoint* (9,7%). Berdasarkan hasil tersebut maka diperoleh nilai tertinggi yaitu *flipbook* digital sebagai media pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran pada mata kuliah Dekorasi Kue. Selanjutnya didapatkan alasan memilih media pembelajaran

tersebut dan lebihnya dibandingkan media pembelajaran yang lain yaitu mudah untuk digunakan (22,6%), sebagai sumber referensi baru (17,7%), dapat memuat penjelasan materi, gambar, dan video (38,7%), menarik (29%), efektif dan efisien (27,4%) sesuai perkembangan zaman/era digital (24,2%), dan dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas (22,6%).

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *flipbook digital* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran. *Flipbook* digital merupakan media pembelajaran yang ditampilkan secara elektronik dengan menggabungkan fungsi audio, visual, audio-visual, dan teks (Fadjarajani, dkk., 2020: 58). Media ini dapat memudahkan peserta didik untuk membaca, melihat gambar, melihat video, dan mendengar, serta dapat mempraktikkan prosedur yang terdapat dalam media tersebut (Maf'ula, dkk., 2017: 1451). Menurut pernyataan Yuniastuti, dkk., (2021: 24) bahwa peserta didik mampu mengingat 20% dari sesuatu yang dilihat, 30% dari sesuatu yang didengar, dan dapat mengingat 50% dari sesuatu yang dilihat dan didengar sekaligus.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *flipbook* digital dapat memudahkan kegiatan pembelajaran pada mata kuliah dekorasi kue karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat memuat teks, audio, dan video sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran yang mudah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan (Maf'ula, dkk., 2017), yaitu penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Flipbook* pada Materi Daya Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat" dalam penelitian tersebut diterangkan bahwa media pembelajaran berupa *flipbook* merupakan media yang sangat mudah dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Prisila, 2021), yaitu penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Panduan Praktikum *Sequence of Service* pada Mata Kuliah Tata Hidang" dalam penelitiannya Prisila menyatakan bahwa *flipbook* digital sangat layak digunakan dalam pembelajaran tata hidang.

Penggunaan media pembelajaran berupa *flipbook* digital materi marzipan memiliki kelebihan, yaitu dapat memudahkan mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri, meningkatkan minat baca dan motivasi mahasiswa dalam belajar, serta mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Oleh karena itu, media *flipbook* digital materi marzipan dapat memberikan pengaruh mengenai pemahaman konsep dan hasil belajar mahasiswa. Hal tersebut didukung penelitian oleh (Mulyaningsih dan Saraswati, 2017) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Digital Book* dengan *Kvisoft Flipbook Maker*” menunjukkan bahwa adanya kenaikan pemahaman mahasiswa terhadap konsep dan hasil pembelajaran dengan menggunakan media belajar *kvisoft flipbook maker*, hal tersebut diperoleh dari hasil uji gain ternormalisasi pada kelas kontrol sebanyak 0,4 dengan persentase rata-rata 70, dan pada kelas eksperimen sebesar 0,7 dengan rata-rata persentase 84.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran *flipbook* digital materi marzipan pada mata kuliah Dekorasi Kue. Pengembangan *flipbook* digital ini diharapkan dapat menarik minat dan perhatian mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan kreativitas mahasiswa. Peneliti juga berharap agar produk penelitian ini efektif dan efisien untuk dapat digunakan pada proses pembelajaran dalam berbagai kondisi belajar. Dengan demikian, penggunaan *flipbook* digital pada mata kuliah Dekorasi Kue materi marzipan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran pada mata kuliah Dekorasi Kue.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Materi Marzipan pada Mata Kuliah Dekorasi Kue adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Dekorasi Kue masih menggunakan *powerpoint*.
2. Kurangnya referensi literatur mengenai materi marzipan yang dapat dibaca oleh mahasiswa.

3. Kurangnya media pembelajaran *flipbook* digital yang berisi tentang materi marzipan pada mata kuliah Dekorasi Kue di Program Studi Pendidikan Tata Boga dan Program Studi Seni Kuliner dan Pengelolaan Jasa Makanan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
4. Belum tersedianya media pembelajaran berupa *flipbook* digital materi marzipan pada mata kuliah Dekorasi Kue di Program Studi Pendidikan Tata Boga dan Program Studi Seni Kuliner dan Pengelolaan Jasa Makanan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
5. Masih kurangnya pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital untuk materi marzipan pada mata kuliah Dekorasi Kue di Program Studi Pendidikan Tata Boga dan Program Studi Seni Kuliner dan Pengelolaan Jasa Makanan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan perincian identifikasi masalah tersebut, maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital materi marzipan pada mata kuliah Dekorasi Kue.
2. Kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital materi marzipan pada mata kuliah Dekorasi Kue.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan perincian pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital materi marzipan pada mata kuliah Dekorasi Kue?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital materi marzipan pada mata kuliah Dekorasi Kue?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital materi marzipan pada mata kuliah Dekorasi Kue.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital materi marzipan pada mata kuliah Dekorasi Kue.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi mahasiswa, dapat memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi marzipan sehingga dapat menambah wawasan dan mengasah keterampilan.
2. Bagi dosen mata kuliah Dekorasi Kue, dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran pada mata kuliah Dekorasi Kue.
3. Bagi program studi, menambah sumber media pembelajaran berupa *flipbook* digital pada mata kuliah Dekorasi Kue materi marzipan.
4. Bagi peneliti, dapat mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital materi marzipan.