

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia dapat dicapai melalui berbagai upaya, salah satunya melalui pendidikan. Dalam konteks ini, pendidikan merupakan sesuatu yang harus dilakukan untuk kemajuan negara dan terciptanya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas mencakup berbagai disiplin ilmu, termasuk pendidikan yang dilaksanakan oleh Sekolah Menengah Kejuruan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Menurut (Verawadina *et al.*, 2019). Pendidikan Menengah Kejuruan (SMK) pada dasarnya lebih memfokuskan lulusan tenaga kerja yang memiliki ketrampilan pada bidangnya. Pendidikan kejuruan dirancang untuk menciptakan tenaga kerja yang terampil, kompetitif dan berkompotensi sejak dini (Febriana *et al.*, 2019).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi, keterampilan dan keahlian untuk mempersiapkan lulusannya memasuki dunia kerja. SMK bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia dan hidup mandiri serta memperoleh pendidikan lebih lanjut sesuai dengan keterampilan kejuruannya (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Tata Boga merupakan salah satu jurusan yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tata Boga ialah salah satu program keahlian dalam kelompok pariwisata yang bertujuan untuk mempelajari teknik pembuatan makanan, pelayanan makanan dan minuman, serta teknik penyajian makanan yang memperhatikan estetika, kualitas rasa dan kebutuhan nutrisi (Ermia, 2023). Mata pelajaran yang terdapat dalam program keahlian Tata Boga yaitu mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI). Produk *Cake* dan Kue Indonesia ini diajarkan di kelas XII (Noviyanti *et al.*, 2023).

Proses pembelajaran pada mata pelajaran tersebut terdapat materi yang berisi mengenai pengolahan *cake* dan kue Indonesia. Produk *Cake* dan Kue Indonesia di

buat dengan berbagai macam bahan dasar dan bahan tambahan yang berasal dari negara Indonesia serta diolah dengan berbagai macam teknik pengolahan. Mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia merupakan mata pelajaran praktikum yang terdiri dari beberapa kompetensi dasar salah satunya adalah membuat dan menganalisis *Plain Cake (Sponge Cake, Butter Cake, Chiffon Cake, Cotton Cake)*. *Chiffon Cake* merupakan materi penting yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik dan butuh keterampilan khusus agar peserta didik dapat lebih mengembangkan kreatifitasnya.

Berdasarkan standar kompetensi yang harus di capai, peserta didik diharapkan mampu mempraktikan pembuatan *chiffon cake* dengan baik sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan. Karakteristik pada *chiffon cake* dari segi eksternal dapat dilihat dari bentuknya yang menyerupai tulban (*cake* yang memiliki lubang dibagian tengah), volume tinggi, dan warna kulit kuning kecoklatan. Sedangkan karakteristik dari segi internalnya *chiffon cake* memiliki tekstur lembut dan ringan, cita rasanya manis, dan aroma *chiffon cake* sesuai dengan bahan pemberi aroma yang digunakan (Suhardjito, 2006).

Pada umumnya, dalam pembuatan *chiffon cake* terdapat beberapa indikator keberhasilan yang perlu diperhatikan. Hal tersebut yang akan menentukan hasil akhir *chiffon cake* dengan kualitas yang baik yaitu suhu dan lama waktu pemanggangan yang akan mempengaruhi volume, warna, aroma, rasa dan tekstur pada *chiffon cake* (Firdausa, 2020). Untuk memfokuskan dan memperkuat pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran PCKI khususnya pada pembuatan *chiffon cake*, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta informatif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik.

Menurut Adam *et al.*, (2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknik dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor penunjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang membantu guru

menyampaikan materi pembelajarannya sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahaminya (Purnama *et al.*, 2020).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 70 Jakarta merupakan sekolah menengah kejuruan Pariwisata yang baru didirikan pada tahun 2019 dengan tiga kompetensi keahlian yaitu Perhotelan, Tata Boga dan Tata Busana. Gedung sekolah SMK Negeri ini berada di Jl. Tipar Kav. DKI, Duren Sawit, Jakarta Timur. Selama proses pelaksanaan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM), dan dari hasil observasi serta wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI) kelas XII di SMKN 70 Jakarta diidentifikasi permasalahan terkait dengan pembelajaran PCKI terutama pada materi *chiffon cake* antara lain : (1) pembelajaran PCKI khususnya materi *chiffon cake* hanya dipelajari secara teori, hal ini terjadi disebabkan sarana perasarana laboratorium atau ruang praktik yang masih terbatas, sehingga tidak mudah terlaksanakannya praktikum mata pelajaran PCKI khususnya Pembuatan *chiffon cake*. (2) dalam hal penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media *powerpoint* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dan menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dengan mendengarkan penjelasan yang dilakukan oleh guru didepan, cara tersebut kurang efektif karena tidak semua peserta didik dapat memahami proses membuat *chiffon cake* hanya dengan cara tersebut. dan (3) pada materi *chiffon cake* peserta didik kesulitan memahami materi pembuatan *chiffon cake*, dikarenakan pembuatan *chiffon cake* ini memiliki tingkat kesulitan dalam pembuatannya dan tidak dijelaskan secara detail terkait materi pembuatan *chiffon cake*. Oleh karena itu untuk kegiatan pembelajaran yang ideal belum dapat dilaksanakan secara maksimal, salah satunya pada kompetensi dasar yaitu *plain cake* pada materi pembuatan *chiffon cake*. Berlandaskan permasalahan yang ditemukan peneliti maka peneliti akan mengembangkan media agar peserta didik dapat belajar dengan mudah secara mandiri.

Berdasarkan informasi dari guru diketahui bahwa terdapat siswa di SMKN 70 Jakarta yang belum dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu sebesar 80, sebanyak 22 peserta didik (61,11%) dari 36 peserta didik yang mengalami ketuntasan, dan sisanya sebanyak 14 peserta didik (38,88%) belum dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar

80 untuk penilaian kognitif . Berdasarkan nilai KKM diketahui bahwa proses pembelajaran belum maksimal, hal ini bisa terjadi karena peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pembuatan *chiffon cake*, karena dalam pembelajaran hanya menggunakan media *powerpoint* dan buku cetak serta kegiatan praktikum yang tidak dilakukan. Media pembelajaran yang digunakan tersebut membuat peserta didik kurang berkonsentrasi yang mengakibatkan kurangnya daya tangkap peserta didik terhadap materi yang diberikan, dan peserta didik malu untuk bertanya apabila materi yang diberikan kurang dipahami. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan pembelajaran diperlukan media pembelajaran agar pembelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia maksimal.

Berdasarkan hasil data kebutuhan media yang telah disebarkan dengan kuesioner melalui *google form* kepada peserta didik kelas XII Tata Boga, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang sering digunakan pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia yaitu *powerpoint* (58%), buku cetak (39%), video pembelajaran (3%), dan modul elektronik (0%). Dari hasil analisis tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang digunakan terbilang kurang efektif bagi peserta didik. Sedangkan menurut hasil data berupa gaya belajar peserta didik diperoleh hasil yaitu 32 orang peserta didik memiliki gaya belajar visual, 8 orang peserta didik memiliki gaya belajar auditorial, dan 2 orang peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik. Dari hasil analisis yang telah dilakukan terhadap kebutuhan media dan gaya belajar maka perlu adanya inovasi terbaru berbasis teknologi yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik guna untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Sejalan dengan pendapat Novilanti, (2021) bahwa salah satu cara untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memajukan pengetahuan peserta didik di era globalisasi ini adalah dengan menggunakan teknologi. Sehingga alternatif yang peneliti tawarkan untuk terjadinya proses pembelajaran yang lebih baik yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menggunakan aplikasi *Heyzine flipbook maker*

dengan harapan agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Nuryani *et al.*, (2021) media *flipbook* merupakan buku menyerupai album dalam bentuk virtual yang didalamnya terdapat materi pembelajaran yang didesain semenarik mungkin menggunakan kombinasi kolom warna-warni sehingga peserta didik lebih tertarik, aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. *Flipbook* merupakan buku *digital*, dimana pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang dapat bergerak, jadi *flipbook* tidak hanya menampilkan teks, namun juga dapat disisipkan gambar, grafik, suara, *link* dan video pada lembar halamannya sehingga dapat lebih menarik (Mulyaningsih *et al.*, 2017). Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke format *html*, *exe*, *zip*, *screen saver* dan *app* (Hidayatullah *et al.*, 2016). *Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian peserta didik, pembuatannya mudah dan mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik (Rahmawati *et al.*, 2017).

Flipbook ialah media interaktif yang dapat mengubah tampilan *PDF* menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku dan dapat dimasukkan sebuah animasi gerak, foto video dan audio sehingga peserta didik dapat merasakan layaknya membaca buku dengan versi lengkap. Pemilihan media pembelajaran *flipbook* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indoensia akan mempermudah peserta didik memahami teori dan alur praktikum secara jelas, sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya baik didalam kelas maupun diluar pembelajaran. Pada pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti, peneliti membuat materi pembelajaran pembuatan *chiffon cake* berbentuk *PDF* yang nantinya akan diubah menjadi tampilan *flipbook* dengan menggunakan aplikasi *heyzine flipbook maker* agar tampilannya lebih menarik dan peserta didik dapat memberi perhatiannya kepada materi yang ditampilkan, pada *flipbook* tersebut peneliti menambahkan video pembelajaran, ruang diskusi, audio dan

beberapa gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran agar lebih meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan sehingga berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. *Flipbook* ini dapat diakses menggunakan laptop, *tab*, dan *handphone* dengan jenis dan merek apapun.

Sejalan dengan penelitian terdahulu tentang pengembangan media *flipbook digital* yang dilakukan Sumarni, (2019) menunjukkan media pembelajaran *flipbook* dengan model pengembangan ASSURE (*Analysis of learner characteristics, State objectives, Select modify or design, Utilize media, Requires learner response, Evaluation*) dapat membantu dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dan mudah digunakan oleh peserta didik. Penelitian oleh Mas'udiyah, (2020) menyatakan bahwa media *flipbook* dengan model ASSURE efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Pembuatan *Chiffon Cake*” menggunakan model pengembangan ASSURE. Pemilihan model pengembangan ASSURE (*Analysis of learner characteristics, State objectives, Select modify or design, Utilize media, Requires learner response, Evaluation*) dipilih peneliti atas dasar model pengembangan ini diimplementasikan untuk mengembangkan media pembelajaran dan teknologi, ini sesuai dengan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu *flipbook digital*. Model ASSURE cukup sederhana untuk dapat diaplikasikan dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dengan urutan tahapan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber atau perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Adanya variasi media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, dan membuat peserta didik lebih memahami materi praktikum.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi, yaitu :

- 1) Media pembelajaran yang digunakan masih media konvensional.
- 2) Rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia jika dilakukan hanya dengan media pembelajaran *powerpoint*.
- 3) Peserta didik kurang aktif dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.
- 4) Masih kurangnya pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia.
- 5) Belum terdapat media pembelajaran yang inovatif terutama untuk materi pembuatan *chiffon cake* pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia .

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka pembatasan masalah yaitu pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* dengan model pengembangan ASSURE, yang layak untuk digunakan pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia bagi peserta didik kelas XII SMK N 70 Jakarta.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* untuk mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* untuk mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok pembahasan masalah di atas maka, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia.
2. Menganalisis kelayakan media *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, maka diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai :

1. Manfaat Teoritis

Bagi penulis kependidikan diharapkan dapat memberikan manfaat dan berguna bagi peserta didik dan guru dalam ilmu pengetahuan dan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah dan Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah referensi media pembelajaran untuk guru Tata Boga ketika mengajar materi pembuatan *chiffon cake* pada peserta didik.

b. Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi untuk guru, dan dapat digunakan sebagai penelitian lanjutan.