

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Program studi Pendidikan Tata Boga merupakan salah satu program studi di Universitas Negeri Jakarta yang mempelajari konsep, teori, dan praktik di bidang boga. Terdapat beberapa mata kuliah wajib yang harus diampu oleh mahasiswa boga, salah satunya adalah mata kuliah Tata Hidang. Menurut (Wiwoho, 2009) tata hidang merupakan suatu cara dalam menghidangkan makanan maupun minuman kepada tamu. Pada mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari mengenai konsep tata hidang, jenis-jenis *table set-up*, etika makan (*table manner*), merangkai bunga (*flower arrangement*), *fruits cutting and plating*, penyajian minuman alkohol & nonalkohol, serta praktek operasional restoran dari mulai persiapan hingga menutup restoran.

Sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester yang digunakan pada mata kuliah Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta, salah satu sub-pokok bahasan yang dipelajari adalah penyajian minuman alkohol dan nonalkohol. Minuman atau *Beverage* pada umumnya memiliki arti bahwa semua jenis cairan yang dapat diminum (*drinkable liquid*) kecuali obat-obatan (Wiwoho, 2009). Minuman terbagi menjadi minuman beralkohol dan tidak beralkohol. Salah satu minuman yang dipelajari pada penyajian minuman alkohol dan nonalkohol adalah minuman *mocktail*. *Mocktail* adalah sebuah minuman ringan *nonalcohol* yang biasa diminum setelah makan dan tersedia pada pesta pesta (Ekawatiningsih, 2015). *Mocktail* dapat terbuat dari campuran minuman nonalkohol apa saja seperti jus buah dengan soda atau minuman lainnya. *Mocktail* juga dipelajari dalam materi pembelajaran di Sekolah atau Perguruan Tinggi Vokasi Seni Kuliner dan Perhotelan.

Materi pembelajaran disalurkan oleh guru kepada peserta didik melalui media pembelajaran. Menurut (Kuswanto, 2020) media pembelajaran adalah alat yang diperlukan bagi guru untuk digunakan saat menyampaikan materi kepada peserta didik selama pengajaran. Media memiliki peranan penting dalam

pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan antusias peserta didik, sehingga peserta didik tertarik dan memberikan perhatiannya pada pelajaran tersebut.

Survei analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada materi *mocktail* telah dilaksanakan melalui platform *Google Form* kepada 32 mahasiswa yang telah mempelajari materi *mocktail* dalam mata kuliah Dasar Tata Hidang, diperoleh hasil sebagai berikut: 1). Media pembelajaran yang digunakan selama ini pada materi *mocktail* adalah *powerpoint* (96,9%), video pembelajaran (46,9%), e-book (21,9%), dan buku cetak (3,1%); 2). Media pembelajaran yang digunakan pada materi *mocktail* sudah cukup menarik (40,6% cukup setuju) dan cukup lengkap (53,1% cukup setuju), namun terdapat beberapa materi yang belum dipelajari/ dipahami oleh mahasiswa yaitu, sejarah *mocktail*, 8 teknik pencampuran *mocktail*, contoh standar dan variasi resep *mocktail*, prinsip pembuatan dan penyajian *mocktail*, dan lainnya; 3). Beberapa kesulitan yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran *mocktail* seperti, menentukan bahan untuk di *mix*, teknik pembuatan belum semua ditampilkan, jenis dan proses pembuatan tiap *mocktail*, materi kurang lengkap dan detail, dan lainnya; 4). 78,1% sangat setuju bahwa merasa memerlukan media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan *handphone* atau gawai; 5). Mahasiswa merasa dengan adanya media pembelajaran *Flipbook digital* materi *mocktail* dapat membantu & memahami materi *mocktail* secara lengkap (84,4% sangat setuju); 6). 90,6% sangat setuju dan 9,4% cukup setuju bila dibuatkan media pembelajaran yang menarik berupa *Flipbook Digital* untuk menunjang pengetahuan dalam materi dan pembuatan *mocktail*.

Media yang digunakan pada pembelajaran sekarang sudah cukup menarik dan memiliki kelebihan dapat mempermudah mahasiswa dalam menggambarkan peralatan dan teknik yang akan dipraktekkan karena adanya gambar dan video. Namun, media tersebut memiliki beberapa kekurangan yaitu kurang interaktif karena mahasiswa hanya memperhatikan dosen menjelaskan/ video yang ditayangkan, terbatasnya waktu pada video dan *slide* pada *powerpoint* sehingga materi *mocktail* kurang terjabarkan secara rinci berdasarkan survey analisis kebutuhan yang menyatakan bahwa adanya beberapa materi yang belum dipelajari/ dipahami oleh mahasiswa. Materi *mocktail* yang dipelajari terlalu fokus ke Teknik pembuatan dan visualisasi dari *mocktail*, belum sepenuhnya menjabarkan sejarah,

prinsip, dan penjabaran konseptual tentang *mocktail*. Penggunaan media yang digunakan sudah baik, namun dirasa masih kurang membantu dosen dalam menyampaikan materi, terutama penjabaran konseptual pada materi *mocktail*. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk peningkatan pengetahuan peserta didik dalam prinsip dan penjabaran konseptual tentang *mocktail*. Media pembelajaran yang sesuai untuk menjabarkan materi *mocktail* secara prinsip dan konseptual adalah *flipbook digital*.

Flipbook digital merupakan bentuk digital dari buku yang dapat diakses melalui gawai tanpa batasan waktu dan tempat tertentu, dalam upaya tercapainya tujuan pembelajaran dengan dimuat dalam bentuk elektronik yang berisi animasi, audio dan navigasi sehingga peserta didik dapat lebih interaktif dengan bahan ajar tersebut (Susilana & Riyana, 2008). Pembelajaran menggunakan *e-modul* yang memuat materi secara lengkap dan sistematis diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan cara belajar setiap peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Flipbook digital dipilih oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi *mocktail* untuk melengkapi media pembelajaran sebelumnya yang hanya fokus terhadap Teknik pembuatan dan visualisasi dari *mocktail* sehingga peserta didik hanya dapat mencontoh dan mempraktikkan tanpa paham secara prinsip dari *mocktail* tersebut. Fitur *flipbook digital* yang dapat berisi tulisan, gambar, dan video, membuat *flipbook digital* cocok untuk menjadi media yang berisi jabaran konseptual yang rinci mulai dari sejarah *mocktail*, prinsip pembuatan dan penyajian *mocktail*, metode pencampuran *mocktail*, hingga peralatan dan penyajian *mocktail*. Pemilihan media pembelajaran *flipbook digital* pada penelitian ini didukung berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hayati, Agus Setyo Budi, dan Erfan Handoko (2015) yang meneliti pengembangan media pembelajaran *flipbook* fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendapatkan hasil rata-rata persentase dari aspek media, materi, dan uji coba terhadap pendidik dan peserta didik semua aspek meningkat sebesar 57,23% dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan *Flipbook* Fisika berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA.

Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*). Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis mengenai permasalahan yang diteliti, analisis mahasiswa yang menjadi subjek penelitian, dan spesifikasi tujuan pembelajaran materi yang akan diajarkan. Pada tahap perancangan dilakukan perancangan media pembelajaran yang dikembangkan, yang terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli dan pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dan uji pengembangan. Uji pengembangan dilakukan dengan menguji cobakan media pembelajaran kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta (Rahmawati D, Wahyuni S, Yushardi Y, 2017)

Model 4-D ini dipilih sebagai model pengembangan media karena memiliki uraian yang lengkap, sistematis, dan tepat jika digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang berisi penjabaran prinsip dan konseptual tentang materi *mocktail* secara rinci (Srikandika P, Perwita D, Oktrisma Y, 2019) Hal tersebut didukung penelitian dari Eliana Prisila, Nur Riska, dan Annis Kandriasari (2021) yang mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital* panduan praktikum *sequence of service* pada mata kuliah tata hidang yang dikembangkan dengan metode penelitian *research and development* dan menggunakan model pengembangan 4-D. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa media pembelajaran ini telah divalidasi dan mendapatkan skor rata-rata 85% untuk validasi media dan materi yang artinya sangat layak.

Pengembangan media *mocktail* telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu Muhammad Aditya Helmi, Yeni Yulianti, dan Rusilanti pada tahun 2022 dengan judul pengembangan media pembelajaran video tutorial minuman *mocktail* pada mata kuliah tata hidang. Dari penelitian ini didapatkan hasil uji coba kepada ahli media, ahli materi, ahli Bahasa dengan nilai rata-rata 83,3% yang termasuk kategori baik. Hasil uji coba kepada mahasiswa memperoleh nilai rata-rata 93,3% yang termasuk kategori baik. Hasil uji coba dari Ahli media dan mahasiswa menunjukkan media pembelajaran video tutorial minuman *mocktail* layak digunakan (Helmi dkk, 2022). Penelitian sudah bagus dan layak, namun karena

adanya keterbatasan waktu dalam media video tutorial minuman *mocktail* sehingga masih ditemukan beberapa kekurangan, yaitu kurang membahas *mocktail* secara detail; kurang membahas macam-macam peralatan pembuatan *mocktail*; kurang membahas prinsip pembuatan dan penyajian *mocktail*; hanya menampilkan 3 teknik pembuatan minuman.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran materi *mocktail* yang tidak terbatas oleh waktu dengan menggunakan *flipbook digital* sehingga dapat membahas penjabaran konseptual materi *mocktail* secara rinci yang dapat memuat konten seperti teks, gambar, video, suara, navigasi, dan hyperlink sehingga menarik bagi pengguna dan dapat dengan mudah diakses sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara prinsip tentang *mocktail* serta minat, hasil, dan semangat peserta didik dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, dan meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran *mocktail*.
2. Kurangnya penjabaran materi *mocktail* secara prinsip dan konseptual pada media pembelajaran yang digunakan pada materi *mocktail*.
3. Diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran materi *mocktail* yang fokus secara prinsip dan konseptual tentang *mocktail*.
4. Belum dikembangkannya model pengembangan 4-D dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail*.
5. Kelayakan media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail* terhadap pemahaman peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media dan kelayakan *flipbook digital* materi *mocktail*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah disebutkan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *flipbook digital* materi *mocktail*?
2. Bagaimana kelayakan media *flipbook digital* materi *mocktail*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan pengembangan media *flipbook digital* materi *mocktail*
2. Mengukur tingkat kelayakan media *flipbook digital* materi *mocktail*

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat bagi Program Studi, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa terutama pada mata kuliah Tata Hidang
2. Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar.
3. Manfaat bagi penulis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan penulis dalam menyusun penelitian dan media pembelajaran
4. Manfaat bagi peserta didik, penelitian ini dapat menumbuhkan motivasi belajar dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun.
5. Manfaat bagi Pembaca, hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan inspirasi dalam pembelajaran materi *mocktail*. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai penelitian lanjutan dengan penelitian efektifitas media.