

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses transformasi atau peningkatan kualitas peserta didik yang relatif bertahan lama melalui pengembangan kemampuan dan potensinya, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Helmiati, 2012). Pembelajaran dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran merupakan kegiatan yang diatur oleh pengajar untuk merangsang kreativitas, meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta memperbaiki keterampilan mereka dalam membangun pengetahuan baru agar penguasaan materi pelajaran menjadi lebih baik (Anisa, 2023). Dalam proses pembelajaran terjadi komunikasi dua arah antara pihak yang mengajar (pendidik) dengan pihak yang belajar (peserta didik). Interaksi ini terjadi dalam suasana interaktif yang terarah pada tujuan yang telah ditentukan.

Pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan kapasitas diri seseorang atau sekelompok orang, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, hingga pada perubahan tingkah laku menjadi lebih baik (Sari et al., 2023). Untuk mencapai tujuan ini, dalam proses pembelajaran dibutuhkan media sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi yang berisi maksud dan tujuan pembelajaran (Milawati et al., 2021). Tercapainya tujuan pembelajaran sangat terbantu dengan kehadiran media pembelajaran. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran tidak hanya berbentuk benda asli ataupun media cetak, melainkan juga dalam bentuk visual, audio, audio-visual, multimedia serta web. Perkembangan ini menciptakan ruang lingkup belajar menjadi tidak terbatas, sebab baik pendidik maupun peserta didik bisa mengakses media pembelajaran kapan saja bahkan saat di luar kelas (Hamid & Alberida, 2021). Salah satu media yang dikembangkan dan diterapkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran adalah *e-book* berbasis *flipbook*. Media ini bisa diakses melalui gawai, laptop, maupun *Personal Computer* (PC).

Pada pelaksanaan pembelajaran kelas XI Kuliner di SMK Negeri 27 Jakarta di salah satu mata pelajaran yaitu Tata Hidang terdapat elemen Pelayanan Makanan dan Minuman materi *Mocktail*, media pembelajaran yang masih sering digunakan adalah buku cetak dan *powerpoint*, serta pembelajaran yang bersifat parsial. Proses pembelajaran selama ini telah berjalan cukup baik dan antusias, terlihat dari hasil belajar peserta didik yang cukup memuaskan (Ningsih, 2025). Meskipun begitu, para peserta didik juga terbuka untuk mencoba sarana pembelajaran baru yang lebih inovatif dan interaktif. Karena itu, penggunaan media *flipbook digital* materi *mocktail* bisa menjadi opsi media pembelajaran yang komprehensif untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Media *flipbook digital* materi *mocktail* yang dikembangkan pada awalnya dirancang untuk mendukung proses pembelajaran mahasiswa. Namun, demikian, materi yang disusun di dalam *flipbook* memiliki kesesuaian dengan materi pada pembelajaran mata pelajaran Tata Hidang di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Selain itu, materi yang disajikan dalam *flipbook*, seperti pengenalan bahan, peralatan, teknik pembuatan *mocktail*, serta visualisasi berupa gambar dan video tutorial, sesuai dengan tuntutan kurikulum SMK yang menekankan pada penguasaan keterampilan praktis dan pemahaman konsep dasar. Media ini juga dijadikan sebagai referensi tambahan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Tata Hidang di SMK.

Penerapan media *flipbook digital* dalam pembelajaran minuman *mocktail* akan membantu mengajarkan teknik serta metode cara pembuatan, penyajian dan pelayanan minuman *mocktail* dengan baik dan benar. Sebagian besar peserta didik mungkin belum terbiasa atau bahkan minim pengetahuan terhadap pembuatan dan penyajian minuman *mocktail*. Melalui media ini, materi dapat diakses tanpa batasan waktu dan tempat tertentu, membuat peserta didik dapat dengan mudah memahami jabaran konseptual yang rinci dari materi minuman *mocktail*. Fitur-fitur yang terdapat di dalam *flipbook digital* materi *mocktail* seperti tulisan, gambar, dan video dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang sedang mengambil mata pelajaran Tata Hidang.

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *flipbook digital* menjadi salah satu solusi cerdas untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menunjang pemahaman peserta didik secara materi. Sabrina et al., (2024) telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk melengkapi media pembelajaran sebelumnya pada artikel penelitian berjudul Pengembangan Media *Flipbook Digital Materi Mocktail*. Penelitian tersebut mendapatkan nilai sebesar 95% dari ahli materi, sebesar 87,5% dari ahli bahasa, dan sebesar 95% dari ahli media. Sehingga secara keseluruhan media *flipbook digital* materi *mocktail* dikategorikan layak untuk digunakan. Kemudian mendapatkan hasil kelayakan kategori sangat layak dari mahasiswa dengan skor validasi sebesar 95% pada uji *one-to-one*, sebesar 90% pada uji *small group*, dan sebesar 94% pada *field test*. Respon mahasiswa diperoleh sebesar 94% menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan dan kepuasan yang tinggi terhadap media ini. Oleh karena itu, *flipbook digital* materi *mocktail* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengembangan media tersebut, perlu dilakukan penilaian terhadap tingkat keefektifannya guna mengetahui sejauh mana media tersebut mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal. Tanpa adanya uji efektivitas, akan sulit untuk memastikan apakah media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar efektif dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal tersebut didukung dengan kesimpulan yang terdapat pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Sabrina et al., (2024) yaitu disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam menilai efektivitas media dan menganalisis hasil pengetahuan peserta didik.

Efektivitas diartikan sebagai ketercapaian atau keberhasilan suatu tujuan sesuai dengan rencana dan kebutuhan yang diperlukan, baik dalam penggunaan data, sarana maupun waktunya. Efektivitas adalah kemampuan kerja yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Najidah & Lestari, 2019). Menurut Robbins dalam (Sunarto, 2015), efektivitas merupakan suatu standar pengukuran untuk menggambarkan tingkat keberhasilan suatu organisasi dalam mencapai sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Penelitian mengenai efektivitas media *flipbook digital* sudah banyak dilakukan sebelumnya, beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara hasil pengetahuan dengan proses pembelajaran yang menggunakan media *flipbook*. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri & Wiranti (2023) berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Flipbook* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 di SD Bopkri Bondo”, memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 80,7 artinya nilai ini lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 75,6. Maka dapat disimpulkan media *flipbook* ini meningkatkan antusiasme dan pemahaman peserta didik saat kegiatan belajar berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Azzahra et al., (2023) pada penelitian “Efektivitas Penggunaan Media *Flash Flipbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 11 Pontianak”, memperoleh peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan hasil *post-test* sebesar 79% rata-rata nilai tersebut meningkat jika dibandingkan dengan hasil *pre-test* sebelumnya yang hanya 68,27%. Hal ini menunjukkan media *flash flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di mata pelajaran sejarah.

Selanjutnya Diajengsari et al., (2023) dengan judul penelitian Efektivitas Media Pelatihan *Flipbook Digital* Variasi Roti Manis terhadap Hasil Pengetahuan Peserta Pelatihan menyatakan bahwa analisis awal pada penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata sebesar 54,83 dan pada analisis akhir nilai rata-rata sebesar 84,33. Dengan ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan pada peserta pelatihan setelah menggunakan media pelatihan berupa *flipbook digital*.

Penelitian Ardiansyah dan Ridwan (2023) dengan judul “Penerapan *E-Modul Berbasis Flipbook* terhadap Hasil Belajar *Passing* Permainan Sepak Bola di SMKN 2 Buduran”, menunjukkan bahwa nilai rata-rata peningkatan pengetahuan setelah diberikan *treatment* pembelajaran dengan media *flipbook* adalah sebesar 81,44 sedangkan nilai rata-rata peningkatan pengetahuan dengan model pembelajaran konvensional 58,9. Media *flipbook* yang digunakan pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang hanya memanfaatkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, didapati pengaruh terhadap belajar

passing siswa pada permainan sepak bola di SMK Negeri 2 Buduran setelah menggunakan media *flipbook*.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian di atas, terdapat pengaruh baik dari penerapan media pembelajaran terhadap peningkatan pengetahuan. Dengan demikian, maka peneliti tertarik untuk melanjutkan penelitian yang dilakukan oleh Sabrina et al., (2024) yaitu Pengembangan Media *Flipbook Digital* Materi *Mocktail* untuk menguji keefektifan dari media tersebut. Penelitian ini diujikan kepada peserta didik kelas X Kuliner SMK Negeri 27 Jakarta dengan judul “Efektivitas Media *Flipbook Digital* Materi *Mocktail*”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Variasi media pembelajaran yang ada saat ini masih menggunakan buku penunjang dan *powerpoint*.
2. Belum diketahui pengetahuan peserta didik menggunakan *flipbook digital* materi *mocktail*.
3. Terbatasnya media pengetahuan untuk mendukung proses pembelajaran lebih efektif.
4. Belum diketahui sejauh mana media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail* efektif dalam penyampaian informasi kepada peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti akan membatasi masalah pada efektivitas penerapan media pembelajaran *flipbook digital* pada materi *mocktail* terhadap pengetahuan peserta didik kelas X Kuliner di SMK Negeri 27 Jakarta.

Intelligentia - Dignitas

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail* efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas X Kuliner di SMK Negeri 27 Jakarta?
2. Bagaimana respon peserta didik kelas X Kuliner di SMK Negeri 27 Jakarta dan keefektifan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penerapan media *flipbook digital* materi *mocktail* terhadap peningkatan pengetahuan peserta didik kelas X Kuliner di SMK Negeri 27 Jakarta serta respon peserta didik terhadap keefektifan pembelajaran dengan menerapkan *flipbook digital* materi *mocktail*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian efektivitas media pembelajaran *flipbook* materi *mocktail* terhadap pengetahuan peserta didik diharapkan dapat berguna, antara lain:

1. Untuk Program Studi Tata Boga
Sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan penggunaan media pembelajaran pada proses pelaksanaan pembelajaran sehingga diperoleh alternatif baru yang lebih efisien dari segi waktu dan mudah diakses.
2. Untuk Peserta Didik
Sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun.
3. Untuk Peneliti
Sebagai salah satu syarat penyelesaian masa studi sekaligus menambah wawasan, serta pengalaman untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi *mocktail* berbasis *flipbook digital*.