

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses belajar untuk menerima materi yang diterangkan oleh guru. proses belajar yang menarik perhatian hingga adanya dorongan ingin belajar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. kegiatan dalam belajar saat ini dilakukan dengan secara lisan dan tulisan, seiring berkembangnya era teknologi dibidang pendidikan banyak media belajar yang bisa dikembangkan agar peserta didik bisa belajar lebih efektif dengan bantuan teknologi menurut (Ipin 2018). Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya.

Proses belajar merupakan interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik. Proses komunikasi tersebut adakalanya mengalami kendala dalam penyampainnya sehingga diperlukan sebuah interaksi tambahan dengan media belajar yang dapat menjadi penghubung komunikasi antara guru dan peserta didik. Proses belajar melibatkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Terkadang, komunikasi ini menghadapi kendala dalam penyampaiannya, sehingga diperlukan media belajar tambahan sebagai penghubung antara guru dan peserta didik. Penggunaan media belajar umumnya bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih komunikatif dan bermakna. Dengan kemajuan teknologi, berbagai alternatif media kini tersedia untuk membantu pendidik dalam proses belajar (Ipin 2018). Salah satu pemanfaatan *mobile learning* adalah media *flipbook*.

Dalam pendidikan seharusnya bisa berperan aktif untuk penyampaian informasi dalam pembelajaran kepada peserta didik yang dapat mengetahui berbagai informasi, Baik lokal, nasional serta internasional. Peserta didik seharusnya tidak hanya menguasai teori-teori, akan tetapi mau dan mampu menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat. Peserta didik tidak hanya mampu menerapkan pembelajaran yang diperoleh dibangku sekolah ataupun perkuliahan, akan tetapi mampu serta dapat memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Suyitono 2012).

(Hamalik 2011) menyatakan belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi akibat pengalaman atau latihan. Proses ini berlangsung dalam periode waktu tertentu dan dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Belajar secara tatap muka didepan kelas dengan menggunakan media belajar ataupun perlengkapan alat secara optimal dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada peserta didik. Teknologi dalam kehidupan manusia memberikan banyak kemudahan dalam bekerja maupun belajar. Inovasi-inovasi yang dihasilkan dalam media belajar semakin banyak, namun peserta didik kurang menguasai hasil dalam pembelajaran berupa teori dan penerapan praktek dalam belajar. Di era teknologi informasi ini guru tidak hanya mengajar tetapi juga dapat memberikan materi dengan media-media belajar yang menarik sehingga peserta didik dapat menyerap materi yang diterima oleh guru serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dalam penjelasan Pasal 15 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan kejuruan di tingkat SMK adalah jenis pendidikan menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik khususnya untuk memasuki dunia kerja di bidang keahlian tertentu. Tujuan dari pendidikan kejuruan, sebagaimana yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan siswa agar mereka mampu hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan sesuai dengan program kejuruan yang diikuti.

Salah satu cara utama untuk meningkatkan mutu SMK adalah dengan meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikannya secara menyeluruh. Kualitas pendidikan di SMK dipengaruhi oleh berbagai faktor penting, seperti faktor Konsentrasi dan profesionalisme guru, karakter dan motivasi siswa, efektivitas proses pembelajaran, lingkungan belajar yang kondusif, ketersediaan serta kelayakan sarana dan prasarana pembelajaran, serta manajemen waktu pembelajaran yang efisien. Faktor-faktor ini saling terkait erat dan saling mendukung dalam pelaksanaannya. Sebagai contoh, pada Konsentrasi keahlian kuliner, keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kelengkapan alat praktik memasak dan keterampilan guru dalam mengajarkan teknik-teknik kuliner secara langsung.

Dalam sistem pembelajaran SMK, siswa lebih sering terlibat dalam kegiatan praktik daripada siswa SMA yang lebih cenderung terlibat dalam pembelajaran teoritis. Harapannya, lulusan SMK dapat langsung memiliki keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya dan siap untuk bekerja di dunia industri atau sektor non-industri dengan Konsentrasi yang baik. Meskipun demikian, masih ada kemungkinan bagi lulusan SMK untuk melanjutkan pendidikan ke universitas. Industri juga cenderung memberikan lebih banyak peluang kerja bagi lulusan SMK karena mereka memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri.

Konsentrasi Keahlian Kuliner (Tata boga), peserta didik harus benar-benar memahami Dasar memasak. Materi potongan sayuran adalah materi awal yang dipelajari sebelum praktik memasak. Terdapat banyak variasi dalam potongan sayuran yang penting untuk hidangan. Potongan sayuran harus dilakukan dengan tepat agar sayuran matang merata selama proses memasak hingga siap dihidangkan.

Konsentrasi Keahlian Kuliner terdapat materi yang berisi mengenai potongan sayur. Potongan sayur dibuat dengan berbagai macam bahan dasar berupa umbi dan sayuran. Materi potongan sayuran merupakan mata pelajaran praktikum dasar sebelum praktik memasak. Dengan menguasai teknik dasar ini, peserta didik akan memiliki pondasi yang kuat dalam keterampilan memasak.

Potongan sayur merupakan materi penting yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik dan membutuhkan keterampilan khusus agar peserta didik dapat lebih mengembangkan kreativitasnya serta agar terhindar dari kecelakaan kerja pada saat memotong. Selain itu, penguasaan potongan yang baik juga akan memengaruhi cita rasa, tampilan, dan kematangan masakan secara keseluruhan. Oleh karena itu, latihan yang rutin dan pemahaman terhadap fungsi setiap jenis potongan sangat diperlukan dalam pembelajaran.

Teknik memotong yang benar bukan sekadar soal keterampilan, tetapi juga berkaitan erat dengan aspek keselamatan di dapur. Salah satu teknik dasar yang perlu dikuasai adalah *claw grip*, yaitu posisi jari-jari tangan dibengkokkan menyerupai cakar saat memegang bahan makanan. Teknik ini membantu melindungi ujung jari dari pisau (Byrd 2013).

Dengan membiasakan diri menggunakan teknik ini, kegiatan memasak menjadi lebih nyaman, efisien, dan tentunya lebih aman. Potongan yang dilakukan dengan teknik yang tepat tidak hanya mempercepat proses memasak, tetapi juga menghasilkan potongan yang lebih rapi dan seragam. Hal ini berpengaruh pada kematangan makanan yang merata serta tampilan hidangan yang lebih menarik dan menggugah selera. Ukuran potongan bahan makanan berpengaruh besar terhadap durasi memasak, Potongan yang lebih kecil biasanya membutuhkan waktu yang lebih singkat untuk matang dibandingkan dengan potongan yang lebih besar. Oleh karena itu, memperhatikan ukuran potongan sangat penting agar proses memasak lebih efektif.

Potongan yang seragam sangat membantu dalam memastikan proses memasak yang lebih merata. Dengan potongan yang memiliki ukuran yang sama, panas dapat tersebar secara konsisten ke seluruh bagian bahan, yang membuat waktu memasak menjadi lebih efisien dan hasilnya lebih seragam. Selain itu, potongan yang seragam juga mempermudah pengaturan suhu dan waktu memasak. Ini mengurangi kemungkinan ada bagian yang terlalu matang atau kurang matang, sehingga hasil masakan tetap optimal.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (Depdiknas, 2003). Pembelajaran dikatakan efektif jika ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari bersikap negatif menjadi bersikap positif, dan dari berkarakter lemah atau negatif menjadi berkarakter kuat dan positif (Ahdar 2019).

SMK Konsentrasi Keahlian Kuliner saat ini (Tata Boga) yaitu sebuah ilmu tentang teknik untuk menyajikan makanan dengan memperhatikan beberapa faktor yaitu tentang estetika keindahan, kualitas masakan, dan nilai kebutuhan gizinya, peserta didik juga mempelajari seni untuk mengolah suatu makanan mulai dari persiapan, tahapan pengolahan hingga tatacara penyajiannya.

SMK sekarang telah menggunakan Kurikulum Merdeka, di mana guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa didorong untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Materi yang diajarkan mencakup pengenalan bahan makanan, teknik dasar memasak, perencanaan menu, pengolahan makanan sehat dan higienis, serta praktik pengelolaan dapur secara profesional. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang relevan dengan industri kuliner moderen.

Selama pelaksanaan Praktik, hasil observasi dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner kelas X di SMKN 66 Jakarta mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam materi potongan sayur. Ke-1 (satu), peserta didik belum memiliki inisiatif untuk mempelajari dasar-dasar memasak, dengan anggapan bahwa jurusan kuliner hanya berkaitan dengan pengolahan makanan dan kesulitan dalam mempelajari dasar kuliner, terutama materi mengenai teknik potongan sayuran. Ke-2 (dua), dalam penggunaan media pembelajaran, guru hanya mengandalkan media presentasi berupa *PowerPoint* dan bahan ajar buku cetak yang disertai penjelasan lisan dari guru, yang dirasa kurang efektif karena tidak semua peserta didik dapat memahami teknik potongan sayuran hanya melalui penjelasan tersebut. Ke-3 (Tiga), dalam materi teknik potongan sayuran, peserta didik kesulitan memahami teknik dan ukuran jenis potongan yang tepat, karena hasil potongan yang tidak merata dapat mempengaruhi proses pemasakan. Berdasarkan permasalahan tersebut, pembelajaran yang ideal, khususnya dalam Konsentrasi materi potongan sayuran, belum terlaksana secara maksimal. Oleh karena itu, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah, dan aman, terutama bagi pemula.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan melalui kuesioner *Google Form* kepada siswa kelas X Konsentrasi Keahlian Kuliner, ditemukan bahwa media pembelajaran untuk materi Dasar-dasar Kuliner yang paling banyak digunakan adalah Media Video (56,5%), diikuti oleh media *flipbook* (27,5%), media gambar (8,7%), media *power point* (7,2%) dan *flipcart* (0%). Berdasarkan analisis ini, dapat disimpulkan bahwa media yang ada belum cukup efektif untuk mendukung proses pembelajaran siswa.

Sejalan dengan pendapat (E.Prasysta 2025) Sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami penyesuaian untuk memenuhi tuntutan dunia industri, yang menyebabkan terjadinya berbagai perubahan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, sistem pendidikan di Indonesia perlu bersifat fleksibel. Harapannya, perubahan yang berlangsung dapat menciptakan peserta didik yang memiliki keterampilan yang selaras dengan potensi dan kemampuan mereka masing-masing. E-modul berbentuk *flipbook* pada Kompetensi Dasar (KD) Pembersihan dan Sanitasi Peralatan dan Ruang dirancang agar mudah digunakan oleh seluruh pengguna, karena telah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas.

Menurut T.Salsabela et al., (2022) *Kvisoft Flipbook Maker* adalah salah satu software yang bisa dimanfaatkan untuk menyajikan modul dalam format digital atau elektronik. *Flipbook* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, serta dapat diberi warna-warna menarik yang mampu memikat perhatian siswa. Pemanfaatan media *Flash Flipbook* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan dampak positif terhadap pencapaian atau hasil belajar mereka.

Dalam interaksi pembelajaran, siswa yang lebih aktif, bukan guru. Keaktifan siswa mencakup berbagai kegiatan fisik dan mental, baik secara individu maupun kelompok. Oleh karena itu, interaksi dianggap maksimal jika terjadi antara guru dengan semua siswa, antara siswa dengan guru, antara siswa dengan sesama siswa, antara siswa dengan bahan dan media pembelajaran, bahkan antara siswa dengan dirinya sendiri. Semua ini tetap dalam rangka mencapai tujuan bersama yaitu hasil belajar yang optimal.

Membaca adalah suatu kegiatan bagi siswa untuk mempelajari hal-hal baru yang belum mereka ketahui dan memperluas pengetahuan mereka. Melalui membaca, siswa bisa memahami diri mereka sendiri, budayanya, serta mengenal budaya orang lain. Selain itu, mereka dapat menggali pesan-pesan tertulis dalam bacaan. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa perlu memiliki kemampuan membaca yang baik.

Untuk mengurangi rasa bosan siswa terhadap teori sebelum praktik dalam materi potongan sayuran, penggunaan *flipbook* dapat mempermudah siswa dalam menerapkan praktik dan mengurangi risiko bahaya saat persiapan memasak di

dapur. SMK Negeri belum memiliki media inovatif berbasis *flipbook*, sehingga sebagian siswa masih kesulitan memahami materi potongan sayur.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin membuat pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada jurusan kuliner, uji ini diharapkan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *flipbook* Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Kuliner Materi Teknik Potongan Sayuran.

Menurut hasil analisis di atas maka peneliti ingin membuat sebuah media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik pada materi potongan sayur. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan penelitian efektifitas media pembelajaran *flipbook* materi potongan sayuran dengan materi teknik potongan sayuran pada peserta didik Konsentrasi Keahlian Kuliner.

B. Fokus Penelitian

Dalam sistem pembelajaran modern, peserta didik tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai komunikator aktif yang menyampaikan kembali pengetahuan yang diperoleh. Seiring dengan itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk siswa SMK pada Konsentrasi Keahlian Kuliner menjadi penting untuk dikaji, khususnya dalam pembelajaran teknik dasar memotong sayuran dengan mengoptimalkan pemanfaatan hasil turunan potongan.

1. Apakah media pembelajaran *flipbook* tepat digunakan dalam pembelajaran teknik dasar memotong sayuran serta pemanfaatan hasil turunan potongan sayuran?
2. Apakah ada kendala dalam membuat media pembelajaran *flipbook* dengan mengoptimalkan pemanfaatan hasil turunan potongan sayuran?
3. Apakah ada kelebihan media pembelajaran *flipbook* dalam menjelaskan pemanfaatan hasil turunan potongan sayuran?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media belajar berbasis *flipbook* pada materi teknik potongan sayuran

pada Konsentrasi Keahlian Kuliner mata pelajaran dasar-dasar kuliner dengan materi jenis teknik potongan sayuran Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teknik potongan sayuran

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan mengoptimalkan teknik dasar memotong sayuran serta pemanfaatan hasil turunan potongan sayuran?
2. Bagaimana mengukur kelayakan dari perangkat pembelajaran *flipbook* mengoptimalkan pemanfaatan hasil turunan potongan sayuran?
3. Bagaimana menilai efektifitas pengembangan model *flipbook* dalam menjelaskan pemanfaatan hasil turunan potongan sayuran?

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan untuk dapat diperoleh manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi SMK dengan Program Keahlian Kuliner sebagai sumber belajar dan referensi informasi. Penelitian ini mencakup analisis metode pembelajaran inovatif, penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar, dan teknik dasar memotong sayuran serta pemanfaatan hasil turunan potongan sayuran. Temuan ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi potongan sayur, melalui pendekatan praktis dan teoritis yang relevan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi SMK dengan Program Keahlian Kuliner serta semua pihak yang terkait dalam penelitian ini.

- a. Sebagai masukan pada mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan model pembelajaran yang efektif bagi siswa, mengoptimalkan pemanfaatan hasil turunan potongan sayuran
- c. Dapat dijadikan referensi bagi peserta didik dalam mengembangkan ilmu teknologi pendidikan, khususnya dalam pengembangan pusat sumber belajar, dengan penekanan pada pemanfaatan *flipbook*.
- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berguna terkait model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar.

E. Kebaharuan Penelitian (*State Of The Art*)

Tesis ini disusun dengan mengacu pada beberapa referensi artikel pengembangan media pembelajaran *flipbook* program keahlian tata boga pada sekolah menengah kejuruan :

1. Berjudul “Pengembangan Media E-modul Berbasis *Flipbook* Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi *Soup*” oleh Chrisdyana Sabdaning Rahayu, Lucia Tri Pangesthi, Sri Handajani, Ita Fatkhur Romadhoni. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan desain penelitian *4-D*, dari hasil penelitian di SMKN 6 Surabaya menilai bahwa modul berbasis *flipbook* Maker menambah motivasinya untuk belajar pada kategori baik dalam media pembelajaran.
2. Berjudul “Pengembangan E-Modul Coklat *Praline* Berbasis *Flip Pdf* Professional Bagi Siswa SMK Kuliner” Oleh Hariono, T. I., Handajani, S., Miranti, M. G., & Pangesthi, L. T. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan pengembangan *ADDIE*. E-modul mengenai kelayakan materi dan media e-modul tergolong sangat layak, dengan persentase pencapaian masing-masing 94% dan 93%. Respon siswa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase 89%. Rata-rata nilai yang diperoleh dari respons siswa

adalah 4,45, yang berada dalam kategori sangat baik dalam media pembelajaran.

3. Berjudul “Pengembangan E-Modul Untuk Konsentrasi Dasar Menerapkan *Plain Cake* Bagi Siswa SMKN 1 Cerme Gresik” Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan pengembangan *ADDIE*. Oleh Ery Widar Ariyanto, Sri Handajani, Any Sutiadiningsih, Andika Kuncoro Widagdo (2023) Pada aspek penilaian kelayakan materi, skor yang diperoleh adalah 4,56 dengan kategori 'baik'. Berdasarkan rata-rata keseluruhan, persentase yang didapatkan adalah 91,3% dengan klasifikasi 'sangat layak' dalam media pembelajaran.
4. Berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Pada Materi *Sweet Bread* Untuk Siswa Fase F Kuliner” Oleh Nur, Nugrahani, Ila, Asrul (2025), Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan pengembangan *Define, Design, Development*, Hasil penelitian mengungkapkan bahwa E-Module berbasis *flipbook* yang dikembangkan memiliki kelayakan materi sebesar 82,2% dan kelayakan media sebesar 90,9%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. E-Modul yang telah dikembangkan dinilai layak untuk digunakan. Hasil angket respons siswa pada uji coba terbatas menunjukkan bahwa E-Module ini memperoleh nilai 90,6% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
5. Berjudul “Pengembangan *E-Jobsheet* Mata Pelajaran Tata Hidang Melalui *Flipbook* Pada Siswa Jurusan tata boga SMK MA,ARIF 2 Sleman Yogyakarta” Oleh Ana Wardani (2023), Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan pengembangan *ADDIE*, Berdasarkan hasil evaluasi angket siswa, diperoleh skor total sebesar 1217. Dengan demikian, jika hasil uji respons siswa terhadap media *e-jobsheet* tata hidang berada pada interval skor $1170 \leq 1217 \leq 1440$, maka kategori yang tercapai adalah sangat setuju. Skor ini setara dengan persentase 84,51%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-jobsheet* tata hidang sangat pantas digunakan sebagai media pembelajaran.
6. Berjudul “Efektifitas Media Pelatihan *Flipbook* Digital Variasi Roti Manis Terhadap Hasil Pengetahuan Peserta Pelatihan” oleh Alif, Guspri, Cucu (2023) Hasil analisis data menunjukkan rata-rata *pre-test* sebesar 54,83 dan *post-test*

sebesar 84,33, dengan selisih 29,5. Uji *paired sample T test* menghasilkan nilai signifikansi 0,001, dan uji *N-gain* skor 0,67. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pelatihan *flipbook* digital variasi roti manis efektif meningkatkan pengetahuan peserta, dengan peningkatan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* dalam kategori sedang berdasarkan uji *N-gain*.

7. Berjudul “Pengembangan Media Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik” oleh Riska, Nirwana (2023), Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan pengembangan *ADDIE*, Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media digital berbasis *flipbook* memenuhi kriteria penilaian, yang dibuktikan dengan skor validasi materi 3,5 skor validasi media 4,0 dan hasil rekapitulasi 3,75 yang menempatkannya pada kategori sangat valid. Ini menunjukkan bahwa media digital berbasis *flipbook* termasuk dalam kategori yang valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar bagi guru dan siswa.
8. Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-flipbook* Berbasis *Unity Of Sciences* Pada Materi Perubahan lingkungan”, Oleh Hapsari, A. M. (2022). Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan pengembangan *ADDIE*, Hasil dari Media pembelajaran *e-flipbook* yang berbasis *unity of sciences* pada materi perubahan lingkungan sangat cocok digunakan sebagai sarana pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil validasi dari dosen ahli dan guru biologi. Persentase kelayakan yang diperoleh dari ahli media adalah 73%, ahli materi 83%, ahli integrasi sains dan Islam 80%, dan guru biologi 89%. Selain itu, terdapat penilaian dari uji skala kecil yang melibatkan 15 peserta didik kelas X SMA dengan persentase kelayakan mencapai 97%.
9. Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Mater Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Di SMA Negeri 1 Kotagajah” oleh Evi (2023), Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan desain penelitian *4-D*, Berdasarkan hasil validasi dan uji coba media pembelajaran *flipbook* tentang struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di SMA Negeri 1 Kotagajah, diperoleh nilai validasi ahli materi 93% dan ahli media 92%, keduanya dalam

kategori "sangat layak", sehingga media ini siap digunakan tanpa revisi dan diuji coba pada guru dan siswa.

10. Berjudul “Pengembangan E-Modul Program *Flipbook* pada KD Pembersihan dan Sanitasi Peralatan dan Ruang bagi Siswa SMK Tata Boga” Penelitian ini menerapkan metode *R&D* dengan model pengembangan *4-D* oleh Erinna Ayu Prasysta), Lucia Tri Pangesthi, Asrul Bahar, Ila Huda Puspita Dewi, dan Mauren Gita Miranti, Uji coba terhadap siswa menunjukkan bahwa e-modul sangat membantu pemahaman materi karena isinya lengkap dan didukung gambar serta video. di mana validasi ahli materi dan media mencapai rata-rata 98,89% (sangat kuat), dengan validasi ahli materi 98,38%, ahli media 92,92%, dan respons siswa terhadap e-modul *Heyzine Flipbook* mencapai 89,42%, semuanya dalam kategori sangat layak.
11. Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Materi *Marzipan* Pada Mata Kuliah Dorasi Kue” Penelitian ini menerapkan metode *R&D* dengan model *4-D*, Oleh Anninda (2024), Media pembelajaran ini telah melewati proses validasi oleh para ahli, dengan perolehan skor sebesar 99% pada aspek materi, 89% pada aspek media, dan 90% pada aspek kebahasaan. Penilaian dari uji *one to one* menunjukkan hasil 93%, uji kelompok kecil memperoleh 95%, dan uji lapangan mencapai 88%. Berdasarkan hasil-hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *flipbook* digital mengenai materi *marzipan* tergolong sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Dekorasi Kue. Media ini juga dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh mahasiswa tanpa terbatas oleh ruang maupun waktu.
12. Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0” Penelitian ini menerapkan metode Keputusan Relevan, Oleh Muhammad Amanullah (2020), Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka yang sesuai dengan topik pembahasan dalam karya ilmiah ini. Pemanfaatan media pembelajaran berupa *flipbook* digital menjadi salah satu alternatif solusi dalam mendukung proses belajar siswa di era revolusi industri 4.0. Melalui media ini, pembelajaran dapat disajikan secara lebih bervariasi dan menarik, baik dari sisi tampilan visual

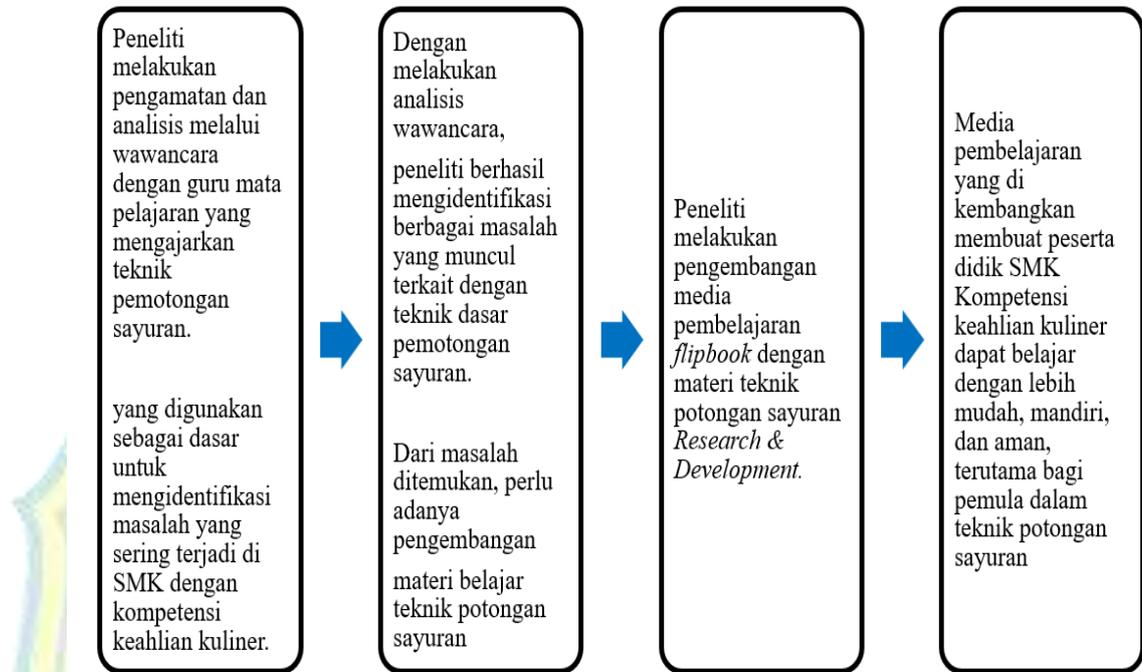
maupun audiovisual. Oleh karena itu, penggunaan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan suasana belajar di kelas yang lebih menarik, komunikatif, dan interaktif, serta membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru.

13. Berjudul “Pengembangan *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* (Pbl) pada Submateri Pencemaran Lingkungan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA” Penelitian ini menerapkan metode *R&D* dengan model *4-D*, Oleh Dwi wahyu agustina (2020), *Flipbook* berbasis PBL sub materi pencemaran lingkungan untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X SMA dinyatakan sangat layak Secara teoritis dan empiris untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah ditinjau dari skor 3,99 dengan persentase 99,65% dengan kategori sangat valid dan layak Secara teoritis serta rata-rata keterbacaan *flipbook* pada level 10 atau sesuai dengan taraf berpikir peserta didik kelas X sehingga layak secara empiris

Berdasarkan penelitian relevan yang telah ada kebaruan pada penelitian adalah pengembangan media *flipbook* yang berisikan langkah-langkah memotong dan mengolah sayuran sebagai persiapan menghadapi praktik kerja lapangan. Yang maka karakteristik media tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SMK dan media yang di kembangkan belum ada yang membuatnya. Kehadiran media ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami serta menguasai berbagai teknik potongan sayuran lebih tepat dan percaya diri.

F. Road Maps Penelitian

Road maps penelitian yang telah dilakukan dan rencana yang akan dilakukan pada tahun 2025 dan tahun-tahun berikutnya dapat dilihat pada bagan di bawah ini



Sumber : Pribadi

Gambar 1.1 Road Maps Penelitian