

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Program Studi Pendidikan Tata Boga merupakan program studi yang mempelajari ilmu pendidikan tata boga. Program studi Pendidikan Tata Boga memiliki beberapa aspek utama yang menjadi fokus pembelajaran. Pertama, mahasiswa diajarkan untuk menguasai teknik memasak yang meliputi berbagai metode seperti menggoreng, memanggang, dan mengukus. Selain itu, mahasiswa juga mempelajari aspek gizi dan kesehatan, yang penting untuk menciptakan hidangan yang tidak hanya lezat tetapi juga sehat. Kedua, program ini mencakup pelajaran mengenai manajemen usaha kuliner, termasuk kewirausahaan dan manajemen jasa kuliner, sehingga lulusan dapat mengelola restoran atau kafe dengan baik. Ketiga, mahasiswa dilatih dalam *food styling*, yang mencakup cara menyajikan makanan secara estetis dan menarik, dengan teknik pengaturan *garnish* dan penggunaan properti untuk meningkatkan daya tarik visual hidangan.

Dalam proses pembelajaran, terdapat sejumlah mata kuliah pendukung yang dirancang untuk mendukung kompetensi mahasiswa. Salah satu mata kuliah penting adalah Seni Kulineri, yang merupakan mata kuliah wajib di Program Studi Pendidikan Tata Boga. Mata kuliah ini berfokus pada penguasaan keterampilan dan seni dalam mengolah serta menyajikan makanan. Melalui Seni Kulineri, mahasiswa dilatih untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi agar dapat menyajikan produk dengan tampilan yang menarik dan berkualitas.

Materi yang dipelajari dalam mata kuliah Seni Kulineri meliputi teknik *fruit carving*, demo masak, *food stylist*, dan pembuatan *mockup* produk. *Mockup* atau produk tiruan ini sering digunakan dalam pembuatan iklan, buku resep, dan rancangan menu. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menguasai teknik memasak tetapi juga kemampuan estetika dalam menyajikan hidangan secara profesional. *Mockup* hidangan merupakan simulasi penyajian makanan yang dirancang untuk kebutuhan estetika, seperti fotografi kuliner, pameran, atau perencanaan menu. Dengan menggunakan *mockup*, hasil produk dapat sesuai dengan visual yang diinginkan tanpa khawatir produk akan cepat rusak.

meskipun proses pemotretan memakan waktu yang tidak sebentar. Beberapa contoh *mockup* yang dipraktikan di mata kuliah Seni Kulineri seperti, es krim, jus, kopi, ayam panggang, *pizza*, *burger*, dan mi.

Namun, pembelajaran terkait pembuatan *mockup* mi di Program Studi Pendidikan Tata Boga UNJ masih menghadapi beberapa kendala. Proses perkuliahan pada mata kuliah Seni Kulineri di Program Studi Pendidikan Tata Boga diberikan waktu 4 jam pelajaran untuk praktikum. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa terkait media pembelajaran selama ini hanya menggunakan *power point* atau penjelasan langsung di kelas, belum tersedia media tutorial atau tahapan pembuatan, sehingga banyak mahasiswa yang cenderung kurang memahami teori untuk hidangan yang akan dipraktikan.

Hasil analisis kebutuhan yang disebar melalui *google form*, didapatkan bahwa sebanyak 40% mahasiswa masih menganggap materi *mockup* mi sulit dipahami, sebanyak 67,5% mahasiswa menggunakan media *Power Point* sebagai acuan belajar *mockup* mi, dan terdapat 90% mahasiswa menyatakan perlu adanya media inovatif *e-modul* untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa. Mayoritas mahasiswa memilih *e-modul* karena: (1) mudah diakses, (2) memuat penjelasan teks, gambar, dan video, (3) sesuai perkembangan zaman, (4) dapat dilihat dimanapun dan kapanpun.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang inovatif untuk mengikuti zaman yang serba digital serta menyebabkan mahasiswa kesulitan memahami langkah-langkah pembuatan *mockup* secara sistematis dengan keterbatasan media pembelajaran yang ada. Selain itu, mahasiswa juga tidak memiliki akses pada materi pembelajaran yang interaktif dan fleksibel, sehingga menghambat kemampuan belajar mandiri. Sehingga dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran inovatif berbasis *e-modul* untuk materi *mockup* mi untuk menunjang pembelajaran mandiri.

Praktik *mockup* mi dibagi menjadi dua jenis, yaitu mi berkuah dan juga mi kering. Produk yang paling mudah untuk digunakan dan ditiru saat pembelajaran mata kuliah Seni Kulineri adalah, mi *instant* kemasan. *Mockup* mi adalah tiruan dari hidangan mi yang disajikan dalam keadaan berkuah maupun kering dan

diberikan beraneka ragam lauk menyesuaikan dengan referensi visual yang direncanakan, seperti, paha ayam panggang, *mix veggie*, *boiled egg* maupun *sunny side up*, dan udang. *Mockup* mi adalah mi yang disajikan diolah berbagai teknik sehingga menyerupai karakteristik hidangan mi yang sesungguhnya. *Mockup* mi kuah dan mi kering menggunakan teknik pengolahan dan lauk yang berbeda.

Pembuatan *mockup* ini erat kaitannya dengan konsep *food plating*, yaitu seni menyusun elemen makanan di atas piring untuk menghasilkan tampilan yang menggugah selera. Hidangan dengan tampilan estetis tidak hanya mempercantik sajian tetapi juga menambah nilai jual produk kuliner (Al Firah et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran tentang pembuatan *mockup* hidangan menjadi salah satu aspek penting dalam kurikulum Program Studi Tata Boga Universitas Negeri Jakarta (UNJ) untuk mempersiapkan mahasiswa bersaing di bidang kuliner.

Dengan menggunakan *e-modul* interaktif, mahasiswa dapat mengakses informasi berbasis multimedia yang mencakup teks, gambar, audio, dan video. Ini memungkinkan para mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan mandalam (Andi, 2015). *E-modul* interaktif juga menyediakan pengalaman belajar yang tidak tersedia dalam lingkungan kelas tradisional, sehingga mahasiswa dapat berinteraksi dengan materi secara langsung dan memperoleh umpan balik yang diperlukan untuk meningkatkan keterampilan peserta (Raharjo et al., 2017). Selain itu, *e-modul* ini mendorong mahasiswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, memungkinkan untuk mengeksplorasi teknik *food styling* secara lebih efektif dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing (Dewi, A., & Yulianti, R. (2019).

Untuk mengatasi kendala terbatasnya media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi yang relevan. *E-modul* merupakan media pembelajaran yang memiliki sejumlah keunggulan, diantaranya adalah kemudahan akses yang memungkinkan pengguna untuk mengakses materi dari berbagai lokasi. Selain itu, *e-modul* dilengkapi dengan konten multimedia seperti video, audio, dan gambar yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan lebih baik (Nurhidayati dkk., 2018; Suarsana, 2013; Tirta, 2014). Kelebihan lain dari *e-modul* mencakup beberapa aspek penting (Sugihartini & Jayanta, 2017; Ummah dkk., 2018), antara lain: biaya pembuatan yang ekonomis,

kemudahan dalam transportasi karena lebih ringan, daya tahan yang lebih lama dibandingkan bahan cetak, serta kemampuan untuk menyertakan elemen visual dan audio seperti gambar, video, dan animasi. *E-modul* interaktif menawarkan keunggulan signifikan dibandingkan *flipbook* konvensional dalam pengembangan media pembelajaran, terutama melalui integrasi elemen multimedia seperti video, audio, animasi, dan quiz interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri dan dua arah. *E-modul* memiliki kemampuan menyajikan konten dinamis yang meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep abstrak, tidak seperti *flipbook* statis yang terbatas pada teks dan gambar. Selain itu, *e-modul* memfasilitasi evaluasi mandiri *real-time* serta akses multiplatform tanpa cetak, menghasilkan peningkatan hasil belajar signifikan dibandingkan metode konvensional. Hal ini menjadikan *e-modul* sebagai pilihan yang efektif dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian sudah dilakukan terkait pengembangan *e-modul* interaktif untuk mahasiswa yang telah terbukti efektif. Berdasarkan penelitian oleh Nurul Inayah A et al., (2024), pada mata kuliah Inovasi Teknologi di Universitas Negeri Makassar yang menggunakan model ADDIE, menghasilkan validitas 96% (sangat layak), respons mahasiswa 90,21% (sangat praktis), dan ketuntasan belajar 80,62%. Studi serupa yang dilakukan oleh Zinnurain (2021), di Program Studi Teknologi Pendidikan UNDIKMA menunjukkan validasi ahli materi 92%, desain 83%, dan media 87%, dengan efektivitas 86% untuk pembelajaran mandiri mahasiswa semester III, mengintegrasikan *e-modul* untuk materi diklat. Penelitian lain oleh Junia Mawarni et al. pada Teknik Elektronika UNP dan Pemrograman Visual menghasilkan *e-modul* valid tinggi yang meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui fitur interaktif seperti simulasi dan kuis.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Figma* telah terbukti efektif dalam berbagai penelitian pendidikan tinggi Indonesia, seperti penelitian yang dilakukan oleh Ratna Dwi P (2023), pada pembelajaran menulis teks argumentasi untuk siswa SMA dengan model R&D modifikasi Borg & Gall dan Alessi & Trollip, yang menghasilkan validitas materi 89%, media 89,06%, dan kebahasaan 92,5% (kategori sangat layak), memanfaatkan fitur kolaboratif *Figma* untuk prototipe interaktif tanpa *coding*. Studi lain yang dilakukan oleh Alfina et al. (2024), mengembangkan *website* pembelajaran ruang vektor di era *Society 5.0*

menggunakan *Figma*, mencapai kelayakan tinggi, daya tarik "sangat menarik", dan efektivitas *effect size* 0,96 (kategori tinggi) pada mahasiswa UIN Raden Intan Lampung, menonjolkan keunggulan desain responsif dan *real-time collaboration*. Selain itu, *Figma* efektif sebagai alat *prototyping* di mata kuliah Interaksi Manusia-Komputer bagi mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi, dengan skor *learnability*, *flexibility*, dan *robustness* masing-masing 4,07-4,04, meningkatkan keterampilan desain grafis dan persiapan industri.

Peneliti melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *e-modul* menggunakan platform *Canva*, *Figma*, dan *EdPuzzle*. *Canva* digunakan untuk *Figma* digunakan untuk merancang antarmuka pembelajaran yang menarik dan interaktif, sementara *EdPuzzle* digunakan untuk mengintegrasikan video interaktif yang memuat simulasi langkah-langkah pembuatan *mockup* mi. Dengan menggunakan teknologi ini, mahasiswa dapat mengakses materi secara fleksibel melalui perangkat digital serta belajar sesuai kebutuhan dan kecepatan masing-masing. Dengan demikian, dirasakan pentingnya dilakukan penelitian ini untuk mengatasi kendala terbatasnya media pembelajaran, terutama pada materi *mockup* mi dalam mata kuliah Seni Kulineri.

*Figma* dipilih karena *learnability* tinggi (mean 4.07), fleksibilitas desain, dan *robustness* stabil untuk pembelajaran IMK mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi, memungkinkan kolaborasi *real-time* tanpa *coding*. Validitas media mencapai 89-92% dalam pengembangan bahan ajar menulis argumentasi, menjadikannya ideal untuk prototipe *e-modul* visual seperti *mockup* hidangan. Platform ini unggul dalam konteks pendidikan tinggi karena mendukung aksesibilitas *mobile* dan iterasi cepat (Alfina et al. 2024).

*Edpuzzle* direkomendasikan untuk video interaktif dengan quiz otomatis, meningkatkan hasil belajar dari rata-rata 50 menjadi 83 dan motivasi siswa selama pandemi. Kelayakan mencapai 90-92% pada materi fisika Kurikulum Merdeka, dipilih karena fitur anti-skip video dan analitik yang memastikan pemahaman konsep. Integrasi dengan *WhatsApp* membuatnya praktis untuk pembelajaran mandiri mahasiswa (Isma et al. 2025).

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Boga UNJ dengan subjek penelitian mahasiswa Pendidikan Tata Boga UNJ. Fokus penelitian



ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *e-modul* pada materi *mockup* hidangan. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas mahasiswa dalam menyusun *mockup* hidangan yang profesional. Selain itu, pengembangan ini juga diharapkan dapat mendukung transformasi pembelajaran di bidang Tata Boga agar lebih relevan dengan kebutuhan industri kuliner di era *digital*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Sumber materi yang saat ini digunakan pada mata kuliah Seni Kuliner materi *mockup* mi hanya sebatas *power point* dan penjelasan lisan.
2. Kurangnya multimedia yang inovatif serta memiliki akses fleksibel yang memfasilitasi pembelajaran mandiri.
3. Mahasiswa memerlukan media pembelajaran teori materi *mockup* mi yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas mahasiswa.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media interaktif berbasis *e-modul* menggunakan platform *Figma* dan *EdPuzzle* pada materi *mockup* mi.

## 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *e-modul* interaktif pada materi *mockup* mi dalam mata kuliah Seni Kuliner?
2. Bagaimana menilai kelayakan media *e-modul* interaktif yang sudah dikembangkan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah, yaitu;

1. Mengembangkan media interaktif berbasis *e-modul* pada materi *mockup* mi untuk mahasiswa program studi Pendidikan Tata Boga UNJ.
2. Menguji kelayakan hasil pengembangan media interaktif berbasis *e-modul* pada materi *mockup* mi untuk mahasiswa program studi Pendidikan Tata Boga UNJ sebagai sumber dan media pembelajaran yang layak yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara klasik maupun mandiri dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

##### a. Manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis *e-modul*, khususnya pada materi *mockup* hidangan. Dengan demikian, penelitian ini dapat memperkaya literatur dalam bidang pendidikan vokasi, khususnya di bidang Tata Boga.

##### b. Manfaat bagi program studi Pendidikan Tata Boga UNJ

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran berbasis teknologi di program studi Pendidikan Tata Boga UNJ, serta memberikan dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran digital untuk keperluan vokasi Tata Boga.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Manfaat bagi dosen dan pengajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen dan pengajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *e-modul* untuk mengajarkan materi *mockup* mi. Dengan adanya media ini, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih interaktif dan menarik, serta dapat mengatasi keterbatasannya media pembelajaran yang ada saat ini.

##### b. Manfaat bagi mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung kepada mahasiswa dalam bentuk media pembelajaran yang efektif dan menarik, yang dapat

meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas mahasiswa dalam menyusun *mockup* mi yang estetis dan profesional. Selain itu, media ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri dengan akses yang fleksibel dan interaktif.

