

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan memegang peranan vital bagi manusia karena menjadi fondasi dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang dapat menyokong kemajuan suatu negara (Madjid, 2018). Tinggi rendahnya kualitas pendidikan di suatu negara menjadi indikator utama untuk menilai apakah negara tersebut tergolong maju atau tidak, karena pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan memegang peranan krusial dalam membantu meningkatkan capaian belajar serta membentuk masa depan generasi muda (Anwar, 2019). Dengan pesatnya perkembangan teknologi, Kemendikbudristek merumuskan dan menerapkan kurikulum baru yang dinilai dapat menyesuaikan serta menyeimbangkan kebutuhan pendidikan di Indonesia (Manalu dkk., 2023).

Sejak tahun 2022, Kurikulum Merdeka diterapkan sebagai pengganti Kurikulum 2013. Kurikulum ini menawarkan pilihan kegiatan intrakurikuler yang lebih beragam sehingga penyampaian materi dapat berlangsung lebih efisien dan memungkinkan peserta didik memperdalam pemahaman serta keterampilan yang dipelajari. Guru diberikan keleluasaan dalam penyesuaian perangkat ajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan karakter peserta didik (Kemendikbud, 2022). (Widiati dkk., 2022) menunjukkan bahwa minat belajar memberikan kontribusi signifikan sebesar 50,7% terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Secara nyata, posisi Indonesia dalam Global Talent Competitiveness Index (GTCI) tahun 2019 berada pada peringkat 67 dari total 125 negara. Selain itu, menurut Education Index 2017 yang dipublikasikan dalam Human Development Reports, Indonesia menempati posisi ketujuh dari sepuluh negara ASEAN dengan nilai 0,622 (Gerintya, 2019). Situasi tersebut menghadirkan berbagai tantangan bagi pendidik dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik, terutama dalam penerapan Kurikulum Merdeka. Peraturan Kemenristekdikti Nomor 12 Tahun 2024 menyebutkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan haruslah menyenangkan dan bermakna. Menurut (Hartanti, 2019), pemanfaatan media

pembelajaran interaktif sebagai sarana pendukung pembelajaran dapat meningkatkan kenyamanan serta keterlibatan peserta didik sehingga pencapaian kompetensi pembelajaran menjadi lebih optimal.

Media interaktif dinilai lebih menarik karena mampu menggabungkan teks, gambar, video, serta audio yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi (Baharuddin dkk., 2020). Pengembangan media seperti ini membutuhkan waktu dan fasilitas yang mendukung. Baik proses pembuatan maupun hasil akhir media interaktif menjadi faktor penting yang memengaruhi penguasaan materi peserta didik (Ramadhan dkk., 2022). Irawan et al. (2023) turut melaporkan bahwa media pembelajaran yang

interaktif serta menarik mampu memberikan peningkatan motivasi serta capaian belajar peserta didik. Melalui media tersebut, peserta didik dapat mengeksplorasi pengetahuan sekaligus mengembangkan kemampuan dalam berpikir kritis (Apriani dkk., 2024). (Santoso et al., 2023) pada penelitiannya telah membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 23,5% setelah menerapkan media interaktif dalam proses pembelajaran.

Peserta didik kelas XI di SMKN 70 Jakarta saat ini memerlukan media pembelajaran interaktif sebagai pendukung proses belajar. Hasil observasi peneliti selama Praktik Kegiatan Mengajar (PKM) di SMKN 70 Jakarta menunjukkan bahwa peserta didik belum memperoleh pemahaman pembelajaran secara menyeluruh. Didukung oleh data yang menunjukkan bahwa 66,7% peserta didik kelas XI Kuliner mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan guru. Sebanyak 21 dari 30 peserta didik menyatakan bahwa hambatan ini muncul akibat jadwal pelajaran yang saling bertabrakan, yang menyebabkan guru tidak dapat hadir secara optimal. Sebanyak 83,3% peserta didik menyatakan bahwa penggunaan PPT merupakan solusi yang dipilih guru untuk mengatasi kendala jadwal yang saling bertabrakan. Sebanyak 19 dari 30 peserta didik menyatakan tidak mengalami hambatan berarti dalam mengakses PPT, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kendala penggunaan media elektronik relatif kecil bagi peserta didik. Peneliti juga menanyakan minat peserta didik terhadap media interaktif, dan hasilnya menunjukkan bahwa 96,7% peserta didik merasa antusias untuk memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Kebutuhan pengembangan media ini didasarkan pada

hasil analisis permasalahan peserta didik yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan materi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sebelumnya, yaitu presentasi PPT, belum sepenuhnya mendukung penyajian materi secara terstruktur dan mandiri, khususnya ketika keterbatasan waktu pembelajaran di kelas terjadi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran tambahan yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih runtut dan jelas.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi melalui *google form*, diperoleh informasi bahwa topik materi pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan adalah Kaldu (30%), *Dessert* (26.7%), Canape dan *Sandwich* (10%), *Soup* (6.7%), Hidangan dari Daging (6.7%), Hidangan dari Telur (6.7%), Sayuran (3.3%), Nasi-Mie (3.3%), Pasta-Kentang (3.3%), Saus dan Makanan Pembuka (3.3%), dan Pasta-Kentang (3.3%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi Kaldu memperoleh persentase tertinggi dibandingkan materi lainnya, sehingga dipandang perlu untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran pada materi tersebut. Materi Kaldu dipilih karena merupakan materi dasar dalam mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan yang menjadi landasan bagi pemahaman materi lanjutan, seperti sup, saus, dan hidangan utama. Pemahaman yang baik terhadap materi Kaldu sangat penting karena mencakup konsep dasar, jenis, fungsi, serta tahapan proses pengolahan yang harus dipahami secara runtut dan sistematis.

Materi Kaldu pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan mencakup pengertian, fungsi, peralatan dan bahan, jenis-jenis kaldu, teknik pembuatan, serta analisis hasil kaldu. Data kuesioner menunjukkan bahwa 56,6% peserta didik menganggap materi ini sulit dipahami. Kesulitan tersebut disebabkan karena materi kaldu merupakan dasar dari materi lanjutan seperti *sauce* dan *soup*. Guru mata pelajaran juga menyampaikan bahwa jumlah peserta didik yang harus mengikuti remedial pada materi kaldu lebih tinggi dibandingkan materi lainnya. Data nilai kelas XI Tata Boga SMKN 70 Jakarta tahun 2022 menunjukkan terdapat 10 peserta didik yang nilainya berada di bawah KKM 77, dengan nilai terendah 20 dan rata-rata kelas 79.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa beberapa media pembelajaran dianggap mampu mempermudah proses belajar materi Kaldu. Media yang paling

banyak dipilih adalah *flipbook* digital dengan persentase 36,7%, kemudian *game card* sebesar 23,3%, Kahoot 13,3%, Quiziz 10%, PPT 10%, serta modul dan video pembelajaran masing-masing 3,3%. Dari data tersebut terlihat bahwa *flipbook* digital menjadi pilihan utama sebagai media yang paling membantu dalam mempelajari materi Kaldu.

*Flipbook* adalah media pembelajaran modul digital yang seolah-olah dapat bergerak saat membalik halamannya (T. I. N. Rahmawati dkk., 2022). Ketika buku atau modul tersebut dibuka dan dibalik, halaman akan tergulir dan gambar atau video atau animasi tersebut akan menambah sumber pengetahuan bagi peserta didik (Jafnihirda dkk., 2023). *Flipbook* adalah media pembelajaran digital yang disusun secara sistematis dengan menggabungkan teks, audio, video, gambar, dan elemen animasi yang dapat digunakan secara mandiri (Bela, 2022). *Flipbook* dinilai valid dan praktis dalam penggunaannya (Pakpahan dkk., 2022).

Penggunaan *flipbook* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan mengalami peningkatan hasil belajar (Waliulu & Palembang, 2022). Penelitian (Udl-Hiyah dkk., 2023) juga menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 48% pada pra-siklus menjadi 64% pada siklus I dan 88% pada siklus II. Selain itu, *flipbook* dinilai dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas peserta didik (Fonda & Sumargiyani, 2018). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* dinilai praktis dan layak digunakan karena mampu mengintegrasikan berbagai materi serta elemen visual yang mendukung pemahaman peserta didik (Az Zahra dkk., 2024; D. S. Damayanti & Perdana, 2023). Hasil serupa dilaporkan oleh (Yunarzat dkk., 2024) yang mencatat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan e-modul berbasis *flipbook*. Hal ini menunjukkan bahwa *flipbook* merupakan media interaktif yang efektif, praktis, dan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran.

Uraian tersebut menjadi dasar dalam pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi Kaldu. Berdasarkan hasil observasi peneliti dan analisis kebutuhan peserta didik kelas XI Tata Boga di SMKN 70 Jakarta, media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mendukung pembelajaran mandiri peserta didik serta penyajian materi secara runtut dan sistematis, khususnya

ketika proses pembelajaran tidak berlangsung secara optimal akibat keterbatasan waktu dan kehadiran guru. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran alternatif yang mampu menyajikan materi secara lebih runtut, sistematis, dan fleksibel untuk digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Oleh karena itu, peneliti berupaya merancang media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi Kaldu yang diharapkan dapat menyajikan konten audio-visual secara terpadu guna membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Melihat berbagai permasalahan tadi, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul Berbasis *Flipbook* pada Materi Kaldu”**. Media ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik memahami materi kaldu secara lebih mendalam.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, teridentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Peserta didik kelas XI Tata Boga di SMKN 70 Jakarta masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Kaldu secara menyeluruh dan runtut.
2. Materi Kaldu merupakan materi dasar dalam mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan menjadi landasan bagi materi lanjutan, namun tingkat pemahaman peserta didik pada materi tersebut masih rendah.
3. Proses pembelajaran di kelas belum sepenuhnya berlangsung secara optimal akibat keterbatasan waktu dan kehadiran guru, sehingga peserta didik perlu sumber belajar tambahan yang dapat digunakan secara mandiri.
4. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mendukung penyajian materi Kaldu secara sistematis, interaktif, dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook* pada materi Kaldu yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas XI Tata Boga SMKN 70 Jakarta.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Dengan memperhatikan latar belakang serta identifikasi masalah tersebut, peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook* untuk materi kaldu.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi kaldu?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi kaldu?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti ialah sebagai berikut.

1. Mengembangkan e-modul berbasis *flipbook* untuk pembelajaran materi kaldu.
2. Menilai kelayakan e-modul berbasis *flipbook* yang telah dikembangkan pada materi kaldu.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Secara teoretis, hasil penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul Berbasis *Flipbook* pada Materi Kaldu” diharapkan dapat:

1. Menambah kontribusi dalam pengembangan ilmu, khususnya terkait pembuatan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook*.
2. Menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan tema serupa.

##### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
  - a. Dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran utama pada materi kaldu.
  - b. Mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.
  - c. Mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Bagi guru
  - a. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam kegiatan belajar mengajar.
  - b. Menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan e-modul berbasis *flipbook* pada materi lainnya.