

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era digital ditandai dengan maraknya penggunaan perangkat teknologi yang saat ini tengah berkembang pesat. Menurut (Relani dkk., 2019) hal ini merupakan proses perubahan yang mencakup pola pikir serta perilaku individu atau perusahaan, memungkinkan mahasiswa untuk mengimbangi perkembangan zaman menjadi lebih kreatif. Dampak masif dari revolusi ini sangat terasa dalam dunia pendidikan, di mana digitalisasi mengubah cara pelajar dalam menguasai keterampilan yang relevan untuk tantangan masa depan. Pemanfaatan teknologi dalam proses adaptasi ini menjadi krusial karena teknologi dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas dan kualitas pembelajaran (Dito & Pujiastuti, 2021). Pada era revolusi industri 4.0 ini, peran pendidikan sangat dibutuhkan untuk memberi keseimbangan dalam kemajuan teknologi dan perkembangan manusia (Syerlita & Siagian, 2024).

Pendidikan menjadi peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangannya, pendidikan mengalami berbagai perubahan dan penyesuaian. Kini, pembelajaran telah bertransformasi dari metode konvensional berbasis buku menuju pemanfaatan teknologi sebagai media yang membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Perubahan ini tidak terlepas dari kondisi era digital saat ini yang telah memberikan banyak kemudahan dan telah menjadikan belajar dan memperoleh informasi lebih mudah (Fricticarani dkk., 2023). Menghadapi era digital ini diperlukan penguasaan literasi baru yang mencakup literasi data untuk menganalisis informasi serta literasi teknologi untuk memanfaatkan aplikasi, di mana aspek literasi data dan literasi teknologi dalam menghadapi revolusi industri 4.0 dapat diterapkan melalui Lembaga perguruan tinggi (Ketut & Muliastri, 2019)

Pada UU No. 20 Tahun 2003 pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan hingga doktor. Penyelenggaraan pendidikan formal ini dilakukan oleh berbagai perguruan tinggi

di Indonesia yang terdiri dari perguruan tinggi negeri maupun swasta. Salah satu instansi pendidikan negeri yang berperan dalam hal ini adalah Universitas Negeri Jakarta, yang menyediakan beragam pilihan program studi, termasuk Pendidikan Tata Boga.

Mahasiswa program studi Pendidikan Tata Boga harus mengambil beberapa mata kuliah wajib untuk menjadi lulusan yang kompeten dalam bidang Tata Boga. Mata kuliah Seni Kuliner mempelajari tentang jenis seni kuliner, peralatan, dan bahan yang digunakan. Selain itu, mata kuliah ini mengasah kreativitas mahasiswa dalam membuat *fruit carving*, *mock up*, *food stylist*, *food plating*, dan lainnya. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa di harapkan memiliki pengetahuan yang banyak tentang seni kuliner. Untuk dapat memenuhi capaian tersebut membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu belajar dengan lebih baik dan efisien (Fadilah, 2023).

Berdasarkan informasi yang didapat dari dosen pengampu mata kuliah Seni Kuliner, nilai terkecil pada saat praktikum *food plating* yaitu sebesar 80 pada beberapa mahasiswa, yang berarti di dalam RPS Semester 120 untuk mata kuliah Seni Kuliner masih ada yang dikategorikan B+. Temuan ini diperkuat oleh hasil pengambilan kuisioner analisis kebutuhan media didapatkan hasil paling tinggi sebanyak 43,8% memilih materi *food plating*. Berdasarkan nilai yang belum maksimal tersebut, hal ini bisa terjadi karena dalam mempelajari materi-materi yang ada pada mata kuliah Seni Kuliner hanya disajikan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Media pembelajaran yang digunakan membuat mahasiswa kurang berkonsentrasi dan mengakibatkan kurangnya daya tangkap terhadap materi yang diberikan. Oleh karena itu, cara untuk mengoptimalkan proses pembelajaran diperlukan pengembangan pada mata kuliah Seni Kuliner.

Berdasarkan hasil data yang disebarluaskan dengan kuisioner melalui *google form*, kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga tahun angkatan 2021. Didapatkan data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Seni Kuliner saat ini adalah *powerpoint* 96,9%, dan modul cetak 3,1%. Selanjutnya untuk materi yang sulit dipahami dan yang cocok untuk dibuatkan media pembelajaran pada mata kuliah Seni Kuliner, maka didapatkan hasil paling tinggi

sebanyak 43,8% memilih materi *food plating*. Alasan mengapa materi tersebut sulit dipahami karena, kurang familiar dengan materi 43,8%, kurang tersedianya media pembelajaran yang disajikan 25%, materi yang disajikan kurang lengkap 18,8%, dan materi yang tersedia dalam bahasa asing 12,5%. Solusi untuk permasalahan tersebut, yaitu dengan membuat variasi media pembelajaran yang sesuai dengan era digital untuk menarik perhatian dan minat mahasiswa. Hal ini akan memungkinkan mahasiswa untuk lebih mudah memahami materi, mengoptimalkan proses pembelajaran, memahami konsep, dan meningkatkan minat belajar. (Shella Rhodinia dkk., 2023)

Berdasarkan hasil kuisioner penggunaan media pembelajaran yang paling tepat untuk dikembangkan pada proses pembelajaran mata kuliah Seni Kuliner adalah *flipbook digital* 40,6%, video pembelajaran 28,1%, poster 12,5%, *e-modul* 9,4% dan *flip chart* 9,4%. Berdasarkan hasil tersebut maka diperoleh nilai tertinggi yaitu *flipbook digital* sebagai media pembelajaran yang paling tepat untuk memudahkan proses pembelajaran pada mata kuliah Seni Kuliner. Selanjutnya didapatkan alasan memilih media pembelajaran tersebut dibandingkan media pembelajaran yang lain yaitu, menarik 68,8%, efektif dan efisien 43,8%, interaktif 40,6%, dan mudah digunakan 37,5%.

Berdasarkan hasil tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa *flipbook digital* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran. *Flipbook* adalah buku digital yang dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video dengan cara yang menarik untuk meningkatkan antusiasme dan pemahaman tentang proses belajar mengajar (Masitoh dkk., 2022). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flipbook digital* dapat membantu kegiatan pembelajaran karena sesuai dengan kebutuhan, dan memiliki beberapa kelebihan, seperti kemampuan untuk memuat teks, audio, dan video yang membuat proses pembelajaran lebih mudah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan (Prisila dkk., 2021), yaitu penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *flipbook digital* Panduan Praktikum *Sequence of Service* pada Mata Kuliah Tata Hidang” pada penelitiannya Prisila mengungkapkan bahwa *flipbook digital* sangat layak digunakan dalam

pembelajaran tata hidang karena hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kelayakan materi oleh ahli mencapai 81% dengan kategori sangat layak, kelayakan media oleh ahli mencapai 87% dengan kategori sangat layak. Rata-rata hasil uji validasi adalah 85% yang berarti *flipbook digital* panduan praktikum *sequence of service* sangat layak digunakan dalam pembelajaran tata hidang.

Penelitian yang dilakukan oleh Amanullah tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook digital* Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0” pada hasil penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan *digital book* terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar mahasiswa dari rata-rata 70 untuk kontrol (gain ternormalisasi 0,4) menjadi 84 untuk kelas eksperimen (gain ternormalisasi 0,7). Amanullah mengungkapkan bahwa *Flipbook digital* layak digunakan dalam pembelajaran karena suatu inovasi dalam proses pembelajaran memang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan untuk mempermudah materi lewat media pembelajaran kreatif, inovatif, dan informatif (Amanullah, 2020).

Selanjutnya, pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maria Yasinta dan Feliksitas Angel tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengembangan E-Modul Praktikum Mikrobiologi Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* bagi Mahasiswa Pendidikan Tata Boga”. Penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hasil penelitian kelayakan dari ahli materi mencapai 91,73%, dengan kategori baik, sementara kelayakan dari ahli media adalah 84,60%, juga dalam kategori baik. Indikator uji respon mahasiswa menunjukkan nilai tertinggi pada aspek kepraktisan, yaitu 85,5% untuk *small group* dan 86,7% untuk *field test* (Maria Yasinta & Feliksitas Angel, 2023). Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena menggunakan media *flipbook*, perbedaan terletak pada model pengembangan yang digunakan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Yunia Sakinah & Citra tahun 2022 berjudul “Penerapan Perangkat Pembelajaran E-Modul Berbasis *Flipbook*” yang melibatkan 37 responden mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Teori Komunikasi. Hasil dari evaluasi menunjukkan penilaian positif terhadap aspek tampilan, pemahaman materi, dan peningkatan motivasi belajar dengan rata-rata nilai diatas 50%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul

dalam mata kuliah Teori Komunikasi sangat baik untuk mendukung proses pembelajaran (Yuniar Sakinah & Citra Fathia, 2022). Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis yang juga menggunakan media *flipbook*.

Penelitian relevan yang berikutnya dilakukan oleh Jati tahun 2019 dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E” model desain pembelajaran DDD-E yang digunakan dalam penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa multimedia interaktif yang efektif untuk digunakan dalam pelajaran IPS di sekolah dasar. Penerapan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran dan dipadukan dengan model pembelajaran kontekstual untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis dengan kesamaan model pengembangan yaitu DDD-E (*Decide, Design, Develop, dan Evaluate*).

Penelitian yang dilakukan oleh Nugraheni tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital *Quotient* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Pendidikan Tinggi Islam di Indonesia”. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, diperoleh kategori sangat baik dengan persentase keidealan sebesar 95%, sedangkan validasi oleh ahli materi mencapai persentase keidealan sebesar 90%, juga dalam kategori Sangat Baik (Nugraheni, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa buku media pembelajaran *flipbook* berbasis digital *quotient* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis, peneliti akan mengembangkan *flipbook digital* materi *food plating* pada mata kuliah Seni Kuliner. Peneliti mengembangkan *flipbook* digital untuk materi *food plating* menggunakan model DDD-E, yang dipilih karena tahapan sistematisnya memungkinkan evaluasi berkelanjutan demi kualitas media yang optimal (Nendariruna dkk., 2018). Pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas mahasiswa melalui media yang efektif dan efisien, sehingga menjadi alternatif tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah Seni Kuliner.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam Pengembangan Media Pembelajaran *flipbook digital* materi *food plating* pada Mata Kuliah Seni Kuliner adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Seni Kuliner masih menggunakan *powerpoint*.
2. Mahasiswa kesulitan memahami materi *food plating* pada Mata Kuliah Seni Kuliner.
3. Belum tersedianya media pembelajaran berupa *flipbook digital* materi *food plating* pada mata kuliah Seni Kuliner di Program Studi Pendidikan Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta untuk dijadikan referensi bacaan.
4. Kurangnya media pembelajaran berupa *flipbook digital* yang berisi tentang materi *food plating* pada mata kuliah Seni Kuliner di Program Studi Pendidikan Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan perincian identifikasi masalah tersebut, maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* materi *food plating* pada mata kuliah Seni Kuliner.
2. Kelayakan media pembelajaran *flipbook digital* materi *food plating* pada mata kuliah Seni Kuliner.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan perincian pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital* materi *food plating* pada mata kuliah Seni Kuliner?.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook digital* materi *food plating* pada mata kuliah Seni Kuliner?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital* materi *food plating* pada mata kuliah Seni Kuliner.

2. Menguji kelayakan media pembelajaran *flipbook digital* materi *food plating* pada mata kuliah Seni Kuliner.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi program studi, penelitian ini menambah sumber media pembelajaran berupa *flipbook* pada Mata Kuliah Seni Kuliner materi *food plating*.
2. Bagi dosen mata kuliah Seni Kuliner, penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran efektif yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi *food plating* sehingga menambah wawasan serta mengasah keterampilan.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam menyusun penelitian dan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* materi *food plating*.

