

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 19 Ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan pada tingkat lanjut dalam sistem pendidikan formal dilaksanakan setelah peserta didik menyelesaikan tahap pendidikan menengah sebelumnya, dengan cakupan program diploma hingga doctoral, serta dikelola oleh lembaga penyelenggara pendidikan tingkat lanjut. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa perguruan tinggi merupakan lembaga yang berperan sebagai penyelenggara pendidikan pada level lanjut sebagai tahapan lanjut dalam sistem pendidikan formal. Di Indonesia, perguruan tinggi dapat berbentuk sekolah tinggi, politeknik, akademi, institut, atau universitas, baik yang berstatus Perguruan Tinggi Negeri (PTN) maupun Perguruan Tinggi Swasta (PTS). Salah satu PTN yang berlokasi di Jakarta adalah Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Universitas ini menawarkan berbagai program studi, termasuk didalamnya yaitu Program Studi Pendidikan Tata Boga.

Program Studi Pendidikan Tata Boga dirancang untuk menghasilkan peserta didik dengan kompetensi pada ranah keilmuan Tata Boga, salah satunya melalui mata kuliah Dekorasi Kue. Mata kuliah Dekorasi Kue mencakup pembelajaran tentang pengertian, fungsi, jenis, peralatan, dan bahan dekorasi kue. Selain itu, mahasiswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas dalam mendekorasi kue, termasuk membuat ornamen serta melapisi kue menggunakan *buttercream*, *royal icing*, *fondant* atau *plastic icing*, *marzipan*, *gumpaste*, dan cokelat. Melalui pembelajaran pada mata kuliah tersebut, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan mengenali alat dan bahan dekorasi kue serta memiliki keterampilan praktis dalam mendekorasi kue.

Dalam mata kuliah Dekorasi Kue, terdapat salah satu Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK) yang dituju, yaitu menjelaskan teori *buttercream*, mempraktikkan *buttercream*, mengaplikasikan *buttercream* pada kue, dan membuat hiasan pada kue dari *buttercream*. Untuk mencapai Sub-CPMK

tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang relevan dan efektif. Berdasarkan kuesioner kepada 29 mahasiswa Pendidikan Tata Boga, media pembelajaran yang saat ini digunakan dalam mata kuliah Dekorasi Kue meliputi *PowerPoint* (69%), media nyata (24,1%), video pembelajaran (3,4%), dan modul (3,4%).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, sebanyak 55,2% mahasiswa menyatakan materi *buttercream* teridentifikasi sebagai materi yang paling sulit dipahami. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik (48,3%), materi yang kurang lengkap (27,6%), sulitnya menemukan referensi bacaan (20,7%), serta materi yang tersedia saat ini menggunakan bahasa Inggris (3,4%), yang membuat sulit dipahami oleh mahasiswa.

Sebagai upaya pemecahan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang selaras dengan kemajuan era digital, literasi data, serta literasi teknologi guna mengoptimalkan capaian pembelajaran. Media pembelajaran yang modern dan inovatif diharapkan dapat merespons tantangan tersebut serta memperkuat pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara optimal. Hal ini sejalan dengan pemanfaatan media pembelajaran digital yang mewujudkan proses pembelajaran interaktif melalui keterlibatan guru dan siswa, meningkatkan motivasi belajar serta mengurangi kejemuhan, dan menyajikan pembelajaran yang menarik serta bermakna bagi peserta didik sebagai generasi melek digital (Kuntari, 2023).

Berdasarkan data analisis awal-akhir, media pembelajaran yang dianggap paling memudahkan proses pembelajaran mata kuliah Dekorasi Kue yaitu *flipbook* digital (69%) dan video pembelajaran (31%). Berdasar hasil tersebut, *flipbook* digital menjadi pilihan utama sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran pada mata kuliah Dekorasi Kue. Alasan utama mahasiswa memilih media pembelajaran *flipbook* digital yaitu dapat digunakan dimanapun dan kapanpun (41,4%), mudah digunakan (20,7%), lebih efektif dan efisien (13,8%), menarik (13,8%), dan kesesuainya dengan perkembangan zaman (10,3%),

Temuan yang diperoleh memperlihatkan bahwa media *flipbook* digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Dekorasi Kue. *Flipbook* digital mengintegrasikan teks, gambar, suara, dan video, sebagaimana hal ini dijelaskan oleh (Syarifah, dkk.,

2023) yang menyebutkan bahwa *flipbook* tidak hanya memuat teks, tetapi juga grafik, gambar, suara, dan video. *Flipbook* dapat membantu meningkatkan minat membaca, semangat belajar, motivasi, dan mengurangi kejemuhan siswa selama proses pembelajaran (Juliani & Ibrahim, 2023).

Penelitian sebelumnya juga mendukung penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran. (Rahmawati, dkk., 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* pada Materi *Sweet Bread* untuk Siswa Fase F Kuliner” menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D, menyatakan bahwa *E-Modul* Berbasis *flipbook* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Rahmawati, (Wahyuningtyas dkk., 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Roti Tawar Berbasis *Heyzine Flipbook* untuk Siswa SMK Kuliner” menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D juga menemukan bahwa *flipbook* digital sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran materi roti tawar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Mulyadi, dkk., 2025) dengan judul “Pengembangan Panduan Praktikum Hiasan Kue dari Cokelat Berbasis *Flipbook*” dengan metode *Reasearch and Development* (R&D) menggunakan model Plomp, menyatakan bahwa *flipbook* sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Dekorasi Kue.

Penggunaan *flipbook* digital materi *buttercream* dalam mata kuliah Dekorasi Kue memiliki berbagai keunggulan, seperti mempermudah mahasiswa belajar secara mandiri, meningkatkan minat baca, motivasi dalam belajar, serta mengikuti perkembangan teknologi. Hal tersebut didukung penelitian oleh (Wulandari, dkk., 2025) yang berjudul “Pengembangan Modul Berbasis *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan *Oriental*” menunjukan bahwa modul berbasis *flipbook* efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengolahan Makanan *Oriental*. Hal ini pun sesuai dengan pendapat (Rahayu, dkk., 2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Cake Perkawinan Berbasis *Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran *Cake* dan *Kue Indonesia* di SMKN 8 Surabaya” dalam penelitiannya Rahayu menemukan bahwa hasil penerapan media *flipbook* pada materi *cake* perkawinan dapat menambah motivasi untuk belajar. (Maharani, dkk., 2025) dalam

penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *Flipbook* Materi Adonan Sus pada Mata Kuliah *Pastry* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner” mengemukakan bahwa *Flipbook* sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam kegiatan perkuliahan praktik, khususnya pada materi adonan sus.

Berdasarkan analisis tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital materi *buttercream* pada mata kuliah Dekorasi Kue. Diharapkan pengembangan *flipbook* digital ini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar mahasiswa, serta mendorong kreativitas mahasiswa. Peneliti berharap media *flipbook* digital ini dapat digunakan secara efektif dan efisien pada proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *flipbook* digital pada mata kuliah Dekorasi Kue materi *buttercream* dapat menjadi alternatif sebagai upaya peningkatan dan penyempurnaan kualitas pembelajaran pada mata kuliah Dekorasi Kue.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Menghias kue dengan *buttercream* merupakan materi tersulit dalam mata kuliah Dekorasi Kue.
2. Media pembelajaran yang ada belum menyediakan pernyajian materi *buttercream* secara testruktur dalam bentuk bacaan visual.
3. Belum tersedianya media pembelajaran *flipbook* digital tentang materi *buttercream*.
4. Belum dilakukan pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital yang secara khusus dirancang untuk materi *buttercream* pada mata kuliah Dekorasi Kue.
5. Belum diketahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital materi *buttercream* sebagai media pendukung pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini membatasi masalah pada:

1. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital materi *buttercream* pada mata kuliah Dekorasi Kue.
2. Kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital materi *buttercream* pada mata kuliah Dekorasi Kue.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital materi *buttercream* pada mata kuliah Dekorasi Kue?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital materi *buttercream* pada mata kuliah Dekorasi Kue?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital materi *buttercream* pada mata kuliah Dekorasi Kue.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital materi *buttercream* pada mata kuliah Dekorasi Kue.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Materi Buttercream pada Mata Kuliah Dekorasi Kue” ini dapat digunakan:

1. Sebagai wawasan bagi peneliti terkait Pengembangan Media Pembelajaran *flipbook* digital materi *buttercream* pada mata kuliah Dekorasi Kue.
2. Sebagai sumber referensi tambahan untuk mata kuliah Dekorasi Kue pada Program Studi Pendidikan Tata Boga Fakultas Teknik UNJ.
3. Sebagai sumber belajar bagi mahasiswa dalam bentuk buku digital.
4. Sebagai media pembelajaran pada sekolah atau PT Bidang Tata Boga.