

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Program Studi Pendidikan Tata Boga merupakan program studi yang dirancang untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dalam penguasaan konsep, teori dan praktik di bidang boga yang berwawasan wirausaha serta mampu menerapkan IPTEK dalam bidangnya. Agar tercapainya tujuan tersebut, sebagai syarat kelulusan pada Program Studi Pendidikan Tata Boga, terdapat mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa salah satunya adalah mata kuliah Makanan Asia.

Mata kuliah Makanan Asia dalam Sachriani dkk., (2024) bertujuan agar mahasiswa memiliki pemahaman dan keterampilan tentang berbagai konsep dalam Makanan Asia mulai dari ciri khas bumbu dan bahan yang digunakan, teknik pengolahan, hingga pada pola makan serta kesempatan khusus masing-masing Negara. Lebih lanjut lagi, mata kuliah ini juga mempelajari tentang pengenalan kebudayaan di bidang kuliner, konsep dasar makanan, terminologi teknik pengolahan, serta penataan untuk makanan sehari-hari di negara-negara Asia.

Bersumber dari Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang digunakan pada mata kuliah Makanan Asia pada program studi Pendidikan Tata Boga di Universitas Jakarta, salah satu sub-pokok bahasan yang dipelajari adalah makanan dari Asia Timur. Terdapat beberapa negara Asia Timur yang dibahas pada sub-pokok ini diantaranya adalah negara China, Korea serta Jepang. Fokus pembahasan pada penelitian ini ialah kuliner yang berasal dari negara Jepang.

Kuliner Jepang dikenal luas sebagai salah satu warisan budaya yang merepresentasikan identitas Negara Jepang, tidak hanya dalam cita rasa tetapi juga dalam estetika penyajian, dan nilai filosofis. Secara umum, kuliner Jepang terbagi ke dalam tiga kategori utama, yaitu *washoku* (kuliner tradisional Jepang), *yōshoku* (kuliner Jepang bergaya Barat), dan *chūka* (kuliner Jepang bergaya Tionghoa). Ketiga kategori ini merefleksikan perjalanan panjang sejarah Jepang dalam membentuk identitas kulinernya melalui adaptasi budaya asing tanpa meninggalkan akar tradisionalnya (Rath, 2016). Fenomena ini menunjukkan bahwa kuliner Jepang

merupakan sesuatu yang dinamis dan terus berkembang seiring perubahan zaman, pengaruh budaya luar, dan kebutuhan masyarakat. Pemahaman mengenai kuliner Jepang tidak bisa dilepaskan dari konteks sejarah, sosial, dan budaya yang membentuknya.

Tidak hanya pemahaman yang mencakup aspek teknis seperti bahan, teknik pengolahan, dan penyajian, tetapi juga nilai-nilai budaya dan sejarah yang melatarbelakangi perkembangan tiap jenis kuliner tersebut. Melihat dari luasnya cakupan materi, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara utuh, menarik, dan mudah dipahami (Sari & Ahmad, 2021). Pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan. Namun, hal ini juga perlu disesuaikan dengan kebiasaan mahasiswa yang sangat dekat dengan teknologi. Hal ini menjadikan literasi digital sebagai aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran.

Literasi digital mencakup kemampuan dalam mengakses informasi melalui perangkat digital, selain itu juga mencakup keterampilan dalam mengevaluasi, mengelola, serta memanfaatkan informasi secara efektif dan bertanggung jawab (Fitriyani & Nugroho, 2022). Penguatan literasi digital menjadi sangat relevan dengan kebutuhan saat ini karena mahasiswa dituntut untuk mampu belajar secara mandiri dan kritis melalui berbagai sumber digital. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis digital, seperti *flipbook* interaktif, dapat menjadi alternatif solusi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat mendorong mahasiswa untuk aktif mengeksplorasi materi secara lebih mendalam dan mandiri (Khuwailid, 2023).

Survei analisis pendahuluan kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada sub-pokok bahasan kuliner Jepang telah dilaksanakan melalui *platform Google Formulir* kepada 35 mahasiswa yang telah lulus mata kuliah Makanan Asia, didapatkan data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Makanan Asia saat ini adalah *PowerPoint* (97,1%), video pembelajaran (37,1%), e-modul (20%).

Poin pertanyaan selanjutnya untuk persepsi mahasiswa terhadap tingkat kesulitan dalam memahami materi kuliner dari negara tertentu, diperoleh hasil data yang menunjukkan materi yang tersulit adalah kuliner dari Negara Jepang (37,1%), kemudian dilanjutkan oleh India (20%), Philipina (20%), Arab (11,4%) China (8,6%), serta Vietnam (2,9%).

Mayoritas mahasiswa menyampaikan bahwa bagian materi yang cukup sulit dipahami terdapat pada karakteristik rasa bahan seperti shoyu, mirin, dan miso yang berbeda dengan bumbu dalam masakan Indonesia, sehingga menyulitkan mahasiswa dalam menentukan komposisi yang tepat. Mahasiswa juga menyatakan adanya keterbatasan dalam menjangkau informasi yang lebih mendalam terkait sejarah dan latar belakang budaya kuliner Jepang. Melihat fenomena meningkatnya popularitas kuliner Jepang pada masa kini, sebagian mahasiswa menunjukkan ketertarikan terhadap kuliner Jepang yang juga tercermin dari banyaknya kuliner Indonesia yang mengadopsi budaya dan ciri khas kuliner Jepang.

Kemudian didapatkan data sebanyak 80% mahasiswa setuju bahwa materi kuliner Jepang pada mata kuliah Makanan Asia memerlukan pengembangan media pembelajaran dan 20% menyatakan tidak perlu dilakukan pengembangan. Kemudian data sebesar 51,4% menunjukkan *Flipbook* dipilih oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran yang dianggap efektif dan mampu untuk menunjang pembelajaran, diikuti dengan video pembelajaran (22,9%), *PowerPoint* (14,3%), E-Modul (11,4%).

Berdasarkan hasil tanggapan uraian pada survei, berikut merupakan pernyataan yang mendasari perlunya pengembangan media pembelajaran materi kuliner Jepang. Pertama, mahasiswa menyatakan bahwa lebih mudah memahami materi ketika disampaikan melalui media pembelajaran yang bersifat audio-visual dan ilustratif. Kedua, keterbatasan visualisasi bahan-bahan yang digunakan pada pengolahan kuliner Jepang. Ketiga, referensi bacaan yang tersedia cukup terbatas dan belum banyak membahas secara rinci aspek budaya maupun filosofi pada setiap jenis hidangan kuliner Jepang.

Disimpulkan sesuai dengan respon yang diperoleh, media pembelajaran *powerpoint* sudah cukup bagus dan dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, diharapkan pengembangan media pembelajaran materi

kuliner Jepang melalui *Flipbook* dapat memperkaya materi serta pengalaman belajar dalam proses pembelajaran.

Flipbook merupakan buku digital dengan penyajian teks yang memungkinkan pembaca tetap merasakan pengalaman ‘membalik halaman’ buku seperti saat membaca buku cetak. Tidak seperti layaknya buku cetak, *Flipbook* dapat memuat komponen media interaktif seperti video, animasi, kuis, dan *hyperlinks*, yang membuat *Flipbook* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif (Diani & Sri Hartati, 2018).

Pemilihan media pembelajaran *Flipbook* ini didukung studi oleh Emilia dkk., (2024) yang menemukan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif dalam pembelajaran kuliner Mandailing meningkatkan pengetahuan gizi mahasiswa dan kemampuan mereka dalam merencanakan menu seimbang dengan bahan lokal, dengan peningkatan skor rata-rata yang signifikan dan 60,5% mahasiswa menyatakan bahwa *flipbook* tersebut sangat menarik dan interaktif. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran digital seperti *flipbook* interaktif dalam pendidikan tata boga diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa terhadap kuliner Jepang secara komprehensif.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four-D* (4D) sebagai pendekatan utama. Pemilihan model pengembangan 4D dalam pembuatan media pembelajaran *flipbook* kuliner Jepang didasarkan pada kebutuhan akan pendekatan yang sistematis, terstruktur dan teruji secara bertahap. Tidak hanya alur kerja yang terstruktur dan sistematis, model 4D memberikan ruang untuk melakukan revisi dengan menerima masukan dari validator ahli, serta melakukan uji coba sebelum disebarluaskan. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran, termasuk *Flipbook*. Pernyataan tersebut, didukung data penelitian dari Yuniarni (2024) yang mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* materi marzipan pada mata kuliah Dekorasi Kue dengan menggunakan metode penelitian *research and development* dan implementasi model 4D. Media pembelajaran *Flipbook* yang telah dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli dan memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *Flipbook* efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat visual dan prosedural. Hastuti & Rohman (2017) dalam penelitiannya tentang pengembangan *flipbook* pada materi daya antibakteri tanaman obat menunjukkan bahwa media ini dinyatakan sangat layak digunakan dengan tingkat kelayakan sebesar 89,28%, namun belum menyasar aspek literasi digital maupun nilai-nilai budaya dalam pembelajaran. Selanjutnya, Prisila dkk. (2021) mengembangkan media *Flipbook* untuk mata kuliah Tata Hidang dengan fokus pada sequence of service. Media tersebut memperoleh tingkat kelayakan sebesar 88,33%, dinilai sangat layak digunakan dalam membantu mahasiswa memahami urutan pelayanan, namun masih terbatas pada aspek prosedural dan belum mengangkat konten gastronomi yang lebih tematik atau kontekstual. Adapun penelitian oleh Mulyaningsih & Saraswati (2017), yang menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*, menghasilkan media pembelajaran dengan tingkat kelayakan sebesar 91,67%, namun belum mengintegrasikan isi pembelajaran dengan konteks budaya ataupun literasi digital yang semakin relevan di zaman sekarang.

Pengembangan *Flipbook* ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan media pembelajaran yang telah digunakan pada mata kuliah Makanan Asia, mengingat pada mata kuliah tersebut telah dilaksanakan kegiatan studi lapangan secara langsung. Namun, pembelajaran berbasis pengalaman lapangan memiliki keterbatasan dalam menyediakan materi yang dapat diakses kembali secara berulang dan sistematis oleh mahasiswa setelah kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pendukung yang mampu menjembatani kebutuhan mahasiswa dalam mengulang, memperdalam, dan memperluas pemahaman secara mandiri, khususnya terkait materi kuliner Jepang yang memiliki karakteristik, bahan, dan latar budaya yang berbeda dari kuliner Indonesia.

Selain itu, perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran di era digital menuntut adanya media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mudah diakses, menarik, dan mendukung penguatan literasi digital mahasiswa. Dengan demikian, pengembangan media *Flipbook* menjadi relevan dan penting sebagai pelengkap pembelajaran yang dapat mengintegrasikan materi kuliner

Jepang secara visual dan terstruktur, sekaligus mendukung pencapaian kompetensi literasi digital pada mahasiswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran mata kuliah Makanan Asia sub – pokok kuliner Jepang.
2. Keterbatasan visualisasi pada media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Makanan Asia sub-pokok kuliner Jepang.
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Makanan Asia materi kuliner Jepang.
4. Belum diketahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Flipbook* materi kuliner Jepang sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Makanan Asia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi kuliner Jepang pada mata kuliah Makanan Asia sebagai literasi *digital*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah disebutkan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Kuliner Jepang pada Mata Kuliah Makanan Asia sebagai Literasi Digital?”

1.5 Tujuan Penelitian

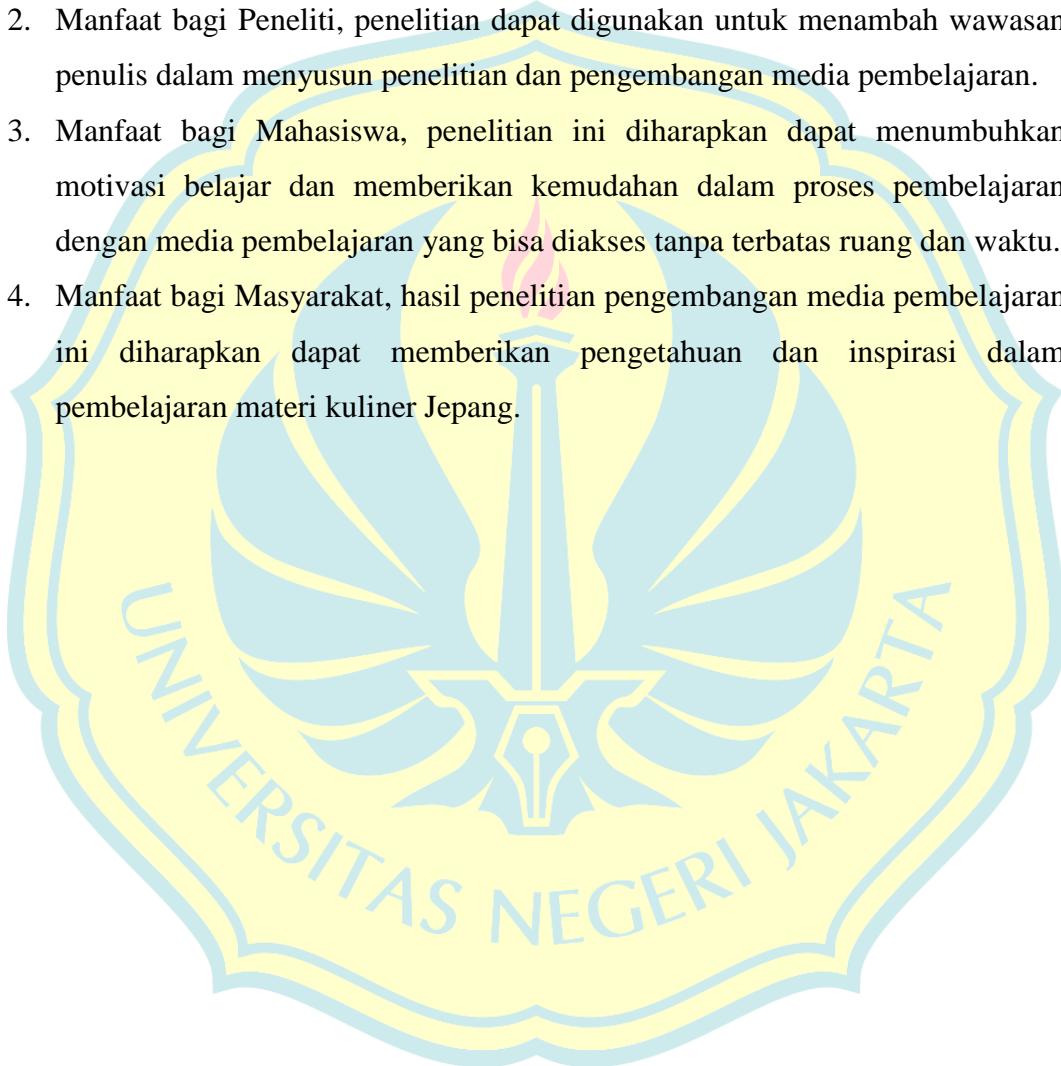
Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini menjadi:

1. Mengembangkan media pembelajaran *flipbook* materi kuliner Jepang pada mata kuliah Makanan Asia sebagai literasi digital.
2. Menguji tingkat kelayakan media pembelajaran *flipbook* materi kuliner Jepang pada mata kuiah Makanan Asia sebagai literasi digital.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Manfaat bagi Program Studi, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa terutama pada mata kuliah Makanan Asia.
2. Manfaat bagi Peneliti, penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan penulis dalam menyusun penelitian dan pengembangan media pembelajaran.
3. Manfaat bagi Mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang bisa diakses tanpa terbatas ruang dan waktu.
4. Manfaat bagi Masyarakat, hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan inspirasi dalam pembelajaran materi kuliner Jepang.



Intelligentia - Dignitas