

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan era digital telah mengalami perubahan secara signifikan berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perubahan berikut bukan sekedar mempengaruhi cara belajar siswa, namun juga metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik pun ikut berubah mengikuti perkembangan saat ini. Dengan era digital sekarang, proses pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun. Hal ini dikarenakan terdapat sumber belajar online yang tersedia secara luas seperti *e-books*, video pembelajaran, serta media pembelajaran digital lainnya.

Sejalan dengan hal tersebut, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan dipandang sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan kondisi belajar sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dalam konteks pendidikan, implementasi teknologi digital tidak semata-mata bertujuan mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel, tetapi juga berguna sebagai sarana untuk siswa guna meningkatkan aspek spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, personalitas, intelektualitas, akhlak mulia, serta kecakapan yang diperlukan ketika menghadapi tantangan sosial, berbangsa, juga bernegara.

Pendidikan bisa dimaknai secara luas juga sempit. Pendidikan secara luas dapat diartikan bahwa seluruh pengalaman dan pengetahuan yang terjadi sepanjang hidup (*long life education*) di segala tempat juga kondisi yang dapat berpengaruh positif bagi masing-masing makhluk hidup. Sedangkan pendidikan secara sempit diartikan sebagai seseorang yang berstatus sebagai siswa atau peserta didik di sekolah. Dari kedua arti pendidikan tersebut, pendidikan menengah kejuruan muncul sebagai pilihan yang relevan dan praktis untuk mereka yang ingin memperoleh keterampilan dan kemampuan khusus.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yakni badan pendidikan formal yang menyiapkan dan menciptakan peserta didik dengan lulusan siap bekerja dan produktif di bidang tertentu (Mahande, 2023). Pada pelaksanaan

pembelajarannya siswa bukan sekedar diberikan mengenai teori-teori saja, namun peserta didik akan dibekali juga keterampilan dan pengalaman dalam dunia kerja. Perihal berikut dimaksudkan supaya siswa mampu bekerja sesuai dengan bidangnya setelah mereka lulus dari sekolah.

Tata Boga adalah salah satu jurusan yang tersedia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Jurusan Tata Boga merupakan bidang yang mempelajari tentang teknik pengolahan makanan juga minuman, penyajian makanan juga minuman serta pelayanan makanan dan minuman dengan memperhatikan kualitas, rasa dan nutrisi pada setiap hidangannya. Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam jurusan Tata Boga adalah Pengolahan Makanan Kontinental.

Pengolahan Makanan Kontinental yakni materi yang mempelajari mengenai hidangan yang berasal dari negara Eropa, Amerika dan Australia dengan berbagai macam teknik pengolahan. Mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yakni mata pelajaran praktikum yang terbagi dalam beberapa materi pembelajaran diantaranya ialah: (1) kaldu, (2) soup, (3) saus dasar beserta turunannya, (4) hidangan pembuka (*hot and cold*), (5) pengolahan daging, (6) pengolahan unggas, (7) ikan dan seafood, dsb.

Pada analisis awal yang dilakukan untuk mengetahui materi yang sulit dipahami peserta didik, didapatkan hasil yaitu saus dasar beserta turunannya (48,6%), ikan dan *seafood* (14,3%), pengolahan daging (20%), sandwich dan canape (11,4%), hidangan pembuka (*hot & cold*) (5,7%). Berdasarkan hasil analisis, sebanyak 77,1% peserta didik menyatakan bahwa materi sulit dipahami karena dominasi penggunaan bahasa Inggris, sehingga menghambat keterpahaman peserta didik terhadap isi materi.

Materi saus dasar beserta turunannya yakni suatu bagian krusial yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Saus dasar berperan sebagai pelengkap sekaligus penambah cita rasa pada hidangan, sehingga penguasaan keterampilan diperlukan agar peserta didik dapat memahami materi ini secara mendalam.

Menurut kecakapan yang harus dicapai, siswa didorong mampu menerapkan produksi saus dasar beserta turunannya sesuai dengan karakteristik yang sudah ditentukan. Karakteristik saus yang baik adalah tidak berlemak, memiliki tampilan mengkilap, memiliki rasa yang seimbang dan bertekstur lembut

(smooth) yang berarti tekstur saus tidak terlalu kental serta tidak terlalu cair (Gisslen, 2011).

Pembuatan saus sangat diperlukan adanya ketelitian, dikarenakan saus memiliki karakteristik yang cukup kompleks. Setiap langkah dalam proses pembuatan saus harus selalu diperhatikan untuk memastikan konsistensi, rasa dan tekstur sesuai dengan karakteristik saus. Maka dari itu, untuk menambah dan mendalami pengetahuan siswa dalam mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental, khususnya pada materi Saus Dasar beserta Turunannya, peneliti teratensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Media ini diharapkan bisa diaplikasikan secara efektif oleh siswa sebagai sarana pembelajaran yang atraktif juga interaktif.

Djamarah dan Zain dalam (Ramadhan & Gusmaneli, 2024) menjelaskan bahwasanya media pembelajaran yakni fasilitas yang dimanfaatkan guru pada kegiatan belajar mengajar di kelas demi mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Sementara itu, Fuad Hassan mendefinisikan media pembelajaran sebagai instrumen ataupun bahan yang berguna dalam menyajikan pesan pembelajaran secara efektif juga menyenangkan, karenanya siswa lebih mudah menangkap materi yang ada. Dari kedua pandangan itu bisa dikatakan bahwasanya media pembelajaran memiliki peran krusial pada proses pendidikan. Pemilihan media yang tepat akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dan kuisioner yang disebarkan melalui *google form* kepada peserta didik kelas XI Kuliner SMKN 24 Jakarta, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang kerap diaplikasikan pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yaitu *power point* (74,3%), video pembelajaran (14,3%) dan buku cetak (11,4%). Setelah dilakukan pertanyaan lebih lanjut, video pembelajaran yang digunakan selama proses kegiatan pembelajaran adalah video dari *youtube*, dimana saat kegiatan belajar guru mengarahkan peserta didik untuk mencari tambahan informasi lewat video *youtube*, sehingga peserta didik beranggapan bahwa *youtube* adalah media video pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan melalui pemberian 15 butir pertanyaan menggunakan aplikasi Quiziz, penggunaan media *PowerPoint* cukup efektif mendukung proses pembelajaran siswa. Namun, dengan keterbatasan dalam penyajian materi pada media tersebut, masih dijumpai siswa yang belum menangkap konsepsi saus dasar beserta turunannya, seperti karakteristik saus dan turunan yang kurang familiar, seperti *tomato sauce*, *espagnole sauce*, *velouté sauce*, dan *hollandaise sauce*.

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap pertanyaan mengenai media pembelajaran yang dapat memudahkan dalam memahami materi saus dasar beserta turunannya, secara umum peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital merupakan media yang paling membantu dalam memahami materi tersebut. Di antara berbagai jawaban yang diberikan, media *flipbook digital* merupakan media yang paling banyak disebutkan oleh peserta didik. Hal ini disebabkan karena *flipbook digital* dinilai mampu menyajikan materi secara sistematis, dilengkapi dengan unsur visual yang menarik, serta mudah diakses melalui perangkat elektronik. Selain itu, peserta didik juga menyebutkan bahwa video pembelajaran dan kombinasi multimedia yang memuat teks, gambar, dan video dapat mendukung pemahaman materi secara lebih optimal.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook digital* memiliki kesesuaian yang tinggi dengan kebutuhan peserta didik, baik dari segi penyajian materi, kemudahan penggunaan, maupun daya tarik visual. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam pemilihan dan pengembangan media *flipbook digital* materi saus dasar beserta turunannya sebagai media pembelajaran pada penelitian ini.

Media *flipbook digital* adalah media elektronik yang menampilkan kombinasi antara teks, gambar, dan animasi, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Diani & Hartati, 2018). *Flipbook* dapat diakses melalui perangkat elektronik dengan mudah serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Hal inilah yang menjadikan media *flipbook* sebagai pilihan pembelajaran yang mudah digunakan di era digital kini.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilangsungkan oleh (Prasasti & Anas, 2023) dengan judul riset “Pengembangan Media Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik” yang menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE, menyatakan bahwa hasil dari skor validasi materi 3,5 dan skor media 4,0 dengan hasil rekapitulasi 3,7. Perihal berikut menunjukkan bahwasanya media *flipbook* tergolong ke kualifikasi valid serta memadai untuk diterapkan menjadi media pembelajaran pendidik ataupun murid.

Penelitian selanjutnya berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Soup” oleh (Salsabela et al., 2022) yang menggunakan metode R&D dengan model pengembangan 4D mendapatkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan rata-rata skor 4,8. Perihal berikut membuktikan media pembelajaran *flipbook* maker memadai untuk diterapkan dan mampu menaikkan perihal belajar pada materi *soup*.

Pada riset berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang” oleh (Prisila et al., 2021) yang memanfaatkan metode pengembangan R&D dengan model 4-D, mendapatkan perolehan validasi yang dilaksanakan oleh ahli materi dengan nilai 82% serta ahli media dengan nilai 88%, karenanya bisa dikatakan bahwasanya *flipbook* digital panduan praktikum *sequence of service* amat memadai untuk diaplikasikan pada mata kuliah Tata Hidang.

Berikutnya pada penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Web pada Muatan IPA di Sekolah Dasar” oleh (Brenda & Budiono, 2023) yang menggunakan metode penelitian R&D dengan model DDD-E, menyatakan bahwa hasil dari validitas mendapatkan skor 4,7 dan tingkat kepraktisan 4,74. Dalam hal tersebut menandakan bahwasanya media *flipbook* sangat praktik sehingga dapat memadai untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran disekolah dasar pada muatan IPA.

Penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian berikut yakni berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Materi

Gaya Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 01 Kota Semarang” oleh (Munirah & Mulyani, 2024). Penelitian itu mengaplikasikan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Perolehan riset kelayakan membuktikan persentase yang tinggi, yaitu 92,72% dari ahli media, 96,67% dari aspek bahasa, 87,69% dari aspek materi, serta tanggapan guru sebesar 97,16% serta siswa senilai 90,17%. Penelitian ini menegaskan bahwa *flipbook* interaktif sangat cocok dipakai sebagai media pembelajaran di kelas.

Berikutnya terdapat penelitian berjudul “Pengembangan E-Modul Cake Perkawinan Berbasis *Flipbook* Maker Pada Mata Pelajaran Cake dan Kue Indonesia Di SMKN 8 Surabaya” oleh (Rahayu et al., 2022) penelitian ini mengaplikasikan metode penelitian R&D dengan menggunakan model 4D. Hasil dari penelitian ini setelah dilakukannya validasi menunjukkan pada kelayakan materi mendapat skor 72% dan kelayakan media mendapat skor 74%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, bisa dikatakan bahwasanya media pembelajaran *flipbook* dapat diaplikasikan menjadi media pembelajaran pada kegiatan belajar serta mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, karna memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengaksesnya. Selain memberikan kemudahan, media pembelajaran *flipbook* juga mampu menarik kapasitas berpikir kritis juga kreatif, karenanya dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Pada Materi Saus Dasar beserta Turunannya”. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada materi Saus Dasar dapat memuat penjelasan yang lengkap dengan disertai berbagai jenis gambar dan video yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar disekolah.

1.2. Identifikasi Masalah

Menurut pemaparan latar belakang, dijumpai sejumlah permasalahan yang bisa diidentifikasi, diantaranya:

1. Belum bervariasinya media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Saus Dasar beserta Turunannya di SMKN 24 Jakarta.
2. Belum tersedia referensi literatur dalam bahasa Indonesia mengenai materi Saus Dasar beserta Turunannya yang dapat dibaca oleh peserta didik.

3. Belum tersedia media pembelajaran digital berupa Flipbook pada materi Saus Dasar beserta Turunannya.
4. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif pada materi saus dasar dan turunannya.

1.3. Pembatasan Masalah

Menurut latar belakang juga identifikasi masalah yang sudah disebutkan sebelumnya, pembatasan masalah pada penelitian berikut yakni “Pengembangan Media *Flipbook Digital* Pada Materi Saus Dasar beserta Turunannya Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental” yang akan dikembangkan menggunakan model DDD-E (*decide, design, develop, evaluate*).

1.4. Perumusan Masalah

Menurut pembatasan masalah yang dikemukakan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian berikut yakni:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital materi saus dasar beserta turunannya pada mata pelajaran pengolahan makanan kontinental?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital materi saus dasar beserta turunannya pada mata pelajaran pengolahan makanan kontinental?

1.5. Tujuan Penelitian

Menurut perumusan masalah tersebut, tujuan dari riset berikut diantaranya:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Flipbook digital* materi saus dasar beserta turunannya pada mata pelajaran pengolahan makanan kontinental.
2. Mengukur kelayakan media pembelajaran *Flipbook digital* materi saus dasar beserta turunannya pada mata pelajaran pengolahan makanan kontinental.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian berikut diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat bagi sekolah, perolehan riset berikut dimaksudkan bisa digunakan sebagai sumber referensi media pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru beserta murid pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

2. Manfaat bagi penulis, riset berikut menyampaikan manfaat dalam meningkatkan pengetahuan penulis ketika menyusun penelitian dan membuat media pengembangan .
3. Manfaat bagi pembaca, perolehan riset berikut dimaksudkan mampu menambahkan informasi pada pembelajaran materi saus dasar beserta turunannya.

