

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Revolusi Industri 4.0 berkaitan dengan bidang Pendidikan, Era Revolusi Industri 4.0 dalam pendidikan merupakan sebuah fenomena pemenuhan kebutuhan dengan melakukan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi terkini, dengan pemanfaatan *internet of thing*, dan lainnya. Namun seiring perkembangan yang terjadi mulai beralih dan masuk pada era 5.0. Era 5.0 ini baru diperkenalkan oleh pemerintah jepang(Kahar dkk, 2021). Pada bidang pendidikan yang sudah mulai masuk pada era *society 5.0* sangat berpengaruh dalam menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang lebih berkualitas, karena tetap mempertahankan kecakapan hidup abad 21 atau dapat disebutkan juga 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*).(Sakiinah dkk, 2022)

Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan pada Pasal 1 Ayat 4 menjelaskan bahwa sekolah SMK adalah Pendidikan formal yang menyelenggarakan program kejuruan. Penyediaan berbagai program kejuruan, yang dapat membantu peserta didik belajar pada bidang yang diminatinya, seperti salah satu contohnya adalah bidang Kuliner atau Tata Boga. Bidang kejuruan Kuliner atau Tata Boga merupakan bidang yang berfokus pada pembelajaran mengenai makanan baik secara tradisional maupun internasional serta pembelajaran yang diterapkan mencakup pembelajaran dapur (*kitchen*), kue dan roti (*pastry*), dan pelayanan (*service*).

Pada saat peneliti melakukan kegiatan PKM di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu SMK 57 Jakarta, peneliti mengajar pada pembelajaran *pastry* dengan mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia yang mana berfokus pada pengajaran materi aneka kue di kelas 11. Pada saat proses pembelajaran peneliti mengamati daya serap peserta didik pada setiap materi yang disampaikan.

Peneliti melakukan wawancara dengan pendidik yang mengajar pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan pendidik sebagai alat bantu mengajar. Didapatkan

pernyataan bahwa diperlukannya pengembangan media pembelajaran untuk dapat membantu peserta didik dalam memperdalam materi, materi yang sekiranya perlu dikembangkan adalah materi cokelat berupa *chocolate garnish* dan *chocolate modeling*, dikarenakan masih minimnya media pembelajaran yang membahas materi mengenai *chocolate*. Penjelasan yang dilakukan di kelas belum begitu maksimal meskipun penggunaan video ditampilkan sesekali, namun video yang digunakan belum diketahui validitasnya. Pendidik memberikan saran mengenai media yang cocok untuk penyampaian materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* ialah media yang berupa video yang sudah tervalidasi, gambar bergerak, resep yang tahapannya jelas, atau pun mungkin *flipbooks*.

Peneliti melakukan *survey* kepada peserta didik. Berdasarkan hasil data yang didapatkan bahwa materi yang dianggap sulit untuk dipahami ialah *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* dengan persentasi tertinggi yaitu 76,8%. Kemudian alasan terbanyak yang peserta didik pilih mendasari materi tersebut sulit untuk dipahami adalah sumber referensi yang tersedia banyak menggunakan bahasa asing (70,5%) dan sulit menemukan referensi bacaan yang sesuai mengenai tersebut (69,6%).

Penyampaian materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* cukup dibutuhkan sebagai bekal dasar bagi peserta didik. Pada materi ini dijelaskan mengenai hal detail mengenai *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* yang cukup sering digunakan pada industri Kuliner sebagai komponen suatu hidangan agar lebih menarik. Penguasaan teori serta keterampilan terhadap pembuatan *chocolate* menambah *value* seorang *chef* dengan memiliki keterampilan membuat *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* untuk memperindah produk yang dibuatnya.

Peneliti sering mendampingi peserta didik yang akan mengikuti kompetisi pada bidang *pastry*. Pada kompetisi yang sering diikuti peserta didik, penggunaan *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* cukup memiliki peran penting untuk dapat memperindah dan menambah daya tarik hidangan yang dibuat. Maka keterampilan dalam pembuatan *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* sangat dibutuhkan. Materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* merupakan rekomendasi yang diberikan pihak industri kepada sekolah untuk memasukkan

kedalam materi yang akan diajarkan kepada peserta didik di kelas. Selain menjadi bekal untuk terjun ke dunia industri kuliner, dapat juga membantu peserta didik pada saat praktikum untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, *update*, dan sebagai sarana menyalurkan kreativitas peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan dalam penyampaian materi belajar dan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, efektif, dan efisien, menurut Edgar Dale dengan pengklasifikasian pengalaman dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*) untuk dapat dijadikan acuan pada pemilihan media pembelajaran (Sapriyah, 2019). Jenis dari media itu sendiri, yaitu: (1) jenis media auditif; (2) jenis media visual; (3) jenis media audio visual. Namun perlu diperhatikan pemilihan media pembelajaran harus tetap menyesuaikan dengan situasi perkembangan kognitif peserta didik, dan kemudian menyesuaikannya, bukan hanya berpaku pada kerucut pengalaman saja (P. Sari, 2019).

Dari hasil data *survey* yang didapatkan peneliti, media yang digunakan di kelas hanya dengan menggunakan *power point* dan juga video tutorial, yang mana video yang diberikan berasal dari *youtube* berdasarkan keterangan pendidik dari hasil wawancara. Peneliti melakukan pengambilan data terhadap tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* terlihat bahwasanya nilai yang didapatkan masih cukup jauh dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari data *survey* peserta didik cukup meminati media pembelajaran *flipbook digital* dengan persentase sebesar 55,4%, dengan video tutorial (32,1%), *mind map* (1,8%), video *instagram* (10,7%). Pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* juga dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran sesuai dengan gaya belajar setiap peserta didik yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat kegiatan belajar ialah audio (16,1%), visual (24,1%), audio visual (50,9%), teks (8,9%). Pada media pembelajaran berupa *flipbook digital* sudah dapat mencakup semua jenis media yang dibutuhkan peserta didik, dan sesuai dengan saran yang diajukan pendidik berdasarkan hasil wawancara. Maka dari itu peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook*.

Menurut (W. N. Sari & Ahmad, 2021) “*Flipbook Digital* adalah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format *digital* yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membantu pengguna lebih interaktif dengan media tersebut.”. *Flipbook* sendiri awalnya digunakan untuk pembuatan animasi, namun kini sudah banyak diadopsi oleh berbagai aplikasi *digital* seperti majalah, buku, komik, dan sebagainya. Tampilan dari buku *digital* yang diadopsi dengan *flipbook* ini di desain dengan teknologi seperti *e-book* namun 3D yang mana setiap halamannya sudah dapat dibuka seperti membaca buku di layar monitor (Wibowo & Purnamasari, 2019). Media pembelajaran *flipbook* mencakup semua jenis media dalam satu perangkat, sehingga dapat menyesuaikan gaya belajar peserta didik, mudah dibawa, dipelajari, serta lebih efisien dalam pembelajaran.

Seperti yang dijelaskan pada penelitian sebelumnya (Yuniarni, 2024) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Materi Marzipan pada Mata Kuliah Dekorasi Kue”. Menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook digital* dapat membantu dalam pembelajaran peserta didik secara mandiri. Kemudian disebutkan juga oleh penelitian (Prisila dkk, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Panduan Praktikum *Sequence of Service* Pada Mata Kuliah Tata Hidang”. Menyatakan uji validasi yang didapatkan sangat baik sehingga dapat dinyatakan *flipbook digital* menjadi sebuah media pembelajaran yang sangat layak digunakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Afandi dkk, 2023) berjudul “Penggunaan Buku Ajar Motorik Berbasis *Flipbook* Pada Mahasiswa” Terlihat adanya kelebihan yaitu materi lebih ringkas dan memotivasi untuk belajar karena *flipbook* cukup menarik dengan penyajian yang 3D, dibaca bolak balik, terdapat video pembelajaran, audio music, soal, dapat dikombinasikan dengan aplikasi lain, kualitas gambar baik. Membuat *flipbook* menjadi salah satu media yang cukup unggul, merangkul semua unsur media dalam satu paket lengkap.

Sebelumnya sudah ada penelitian yang dilakukan oleh (Rama, 2017) dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Pembelajaran Video Pembuatan *Chocolate Decoration & Chocolate Praline* dalam Mata Pelajaran *Pastry* dan *Bakery* di SMKN 32 Jakarta”, penelitian ini berupa pengembangan media

pembelajaran berbasis video dengan materi *chocolate decoration* dan *chocolate praline*. Namun, pada penelitian ini masih terdapat kekurangan berdasarkan medianya itu sendiri berupa: (1) Media video ini dari segi musik terbatas apabila suasana di lingkungan sekitar kurang kondusif. (2) Gambar Video yang dihasilkan akan kurang jelas apabila *background* layar tidak rata atau tidak mempunyai warna yang terang. Perlu adanya media yang dapat menjadi pendamping bagi media video tersebut, agar pembelajaran mengenai *chocolate* dapat lebih mudah dipahami serta lebih detail pada pengenalan materi *chocolate*. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Salsabela dkk, 2022) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi *soup*.” Menjelaskan bahwasanya nilai *posttest* lebih tinggi ketimbang nilai *pretest hasil dari penggunaan e-modul* berbasis *flipbook*. Berdasarkan penelitian tersebut terlihat adanya dampak positif yang diberikan pada saat penggunaannya. Pada pengembangan media *flipbook* ini, menggunakan model pengembangan 4D.

Berdasarkan hasil wawancara, data *survey*, serta *review* penelitian sebelumnya, maka peneliti menganalisis dan mengambil keputusan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook digital* untuk materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling*, dikarenakan media pembelajaran *flipbook digital* lebih mampu memberikan penjelasan yang lebih detail, dengan adanya materi berupa tulisan, dengan penambahan gambar serta video sebagai pendukung materi yang dijelaskan, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih jelas, detail, serta efektif. Media pembelajaran *flipbook digital* juga dapat digunakan untuk gaya belajar serta karakteristik peserta didik yang beragam, karena sudah mencakup semua jenis media dalam satu perangkat. Adanya pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* ini dapat juga menjadi pendukung media pembelajaran pada penelitian sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran ini akan mengikuti model pengembangan 4D yang sering digunakan pada pengembangan media *flipbook*. Model pengembangan 4D lebih ringkas dan sederhana dari pada model pengembangan lainnya, namun tetap memberikan alur pengembangan yang jelas, sehingga dapat memudahkan peneliti. Pada penelitian ini akan melakukannya di SMKN 57 Jakarta dikarenakan SMKN 57 Jakarta adalah sekolah yang sudah

memasukkan materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* pada pembelajarannya, sehingga sesuai dengan kebutuhan penelitian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, identifikasi masalah yang melatar belakangi Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Materi *Chocolate Garnish* dan *Chocolate Modeling* Pada Pembelajaran Peserta Didik Kuliner adalah:

1. Media pembelajaran utama yang digunakan di kelas pada kegiatan belajar mengajar masih menggunakan *power point* pada pembelajaran peserta didik Kuliner.
2. Kurangnya referensi literatur sebagai sumber bacaan yang menarik minat baca peserta didik Kuliner.
3. Media pembelajaran yang sudah digunakan pada saat pembelajaran *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* belum cukup membuat peserta didik Kuliner lebih paham.
4. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mencakup audio, visual, audio visual, dan teks dalam satu perangkat (*flipbook*) khusus materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* bagi peserta didik Kuliner.
5. Belum tersedianya media pembelajaran *flipbook digital* untuk materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* bagi peserta didik Kuliner.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dari itu pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran dan *flipbook digital* dengan materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* pada pembelajaran peserta didik Kuliner.
2. Kelayakan media pembelajaran *flipbook digital* dengan materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* pada pembelajaran peserta didik Kuliner.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dari itu perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital* materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* bagi peserta didik Kuliner?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook digital* materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* bagi peserta didik Kuliner?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah:

1. Mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital* materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* bagi peserta didik Kuliner.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran *flipbook digital* materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* bagi peserta didik Kuliner.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi pendidik dan peserta didik yaitu:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran agar menjadi lebih baik, dengan pemberian media pembelajaran yang dapat menunjang kebutuhan pendidik dan peserta didik.
2. Memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik, serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif pada kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga mendapatkan kualitas pembelajaran yang baik dan meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik Kuliner.
3. Memudahkan dalam kegiatan belajar untuk bisa lebih memahami materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* serta dapat memberikan penambahan wawasan agar lebih luas.
4. Menjadi sumber referensi pembelajaran dan menjadi media pembelajaran berupa *flipbook digital* materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* pada pembelajaran peserta didik Kuliner.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi pendidik dan peserta didik yaitu:

1. Meningkatkan kualitas generasi dengan pembelajaran yang baik didukung dengan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman.
2. Menjadi sumber referensi yang dapat diakses siapa saja dan kapan saja.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi peneliti yaitu:

1. Mengetahui serta memahami proses pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* materi *chocolate garnish* dan *chocolate modeling* bagi peserta didik Kuliner.
2. Mengetahui permasalahan yang ada dilapangan serta memahami sudut pandang peserta didik dan mendidik mengenai kegiatan belajar mengajar di kelas.

