

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nonformal memiliki peran penting dalam memberikan akses pembelajaran yang merata bagi masyarakat, terutama bagi masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan formal. Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional pada pasal 26 ayat 1 Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan nonformal memiliki beberapa fungsi utama, yaitu mengembangkan potensi peserta didik dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional (Irsalullaoh dan Maunah, 2023)

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional pada pasal 26 ayat 3 pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, Pendidikan Anak Usia Dini, pendidikan kepemudaan atau karang taruna, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan serta pendidikan lainnya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Jenis-jenis pendidikan tersebut diselenggarakan melalui satuan pendidikan nonformal salah satunya yaitu Sanggar Kegiatan Belajar (SKB).

SKB sebagai salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan nonformal memiliki peran strategis dalam memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk dapat melanjutkan pendidikan. Dalam konteks pendidikan nonformal seperti program kesetaraan, pembelajaran tidak hanya diarahkan untuk mengejar ketuntasan akademik namun juga untuk menyiapkan peserta didik agar dapat bersaing di dunia kerja dan memiliki bekal untuk masuk ke dunia kerja ataupun membuka peluang usaha mandiri.

Menurut Rukajat (2018), memasuki masa persaingan bebas, dunia pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu, teknologi, dan budaya dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan menyesuaikan kebutuhan di masyarakat dengan lembaga pendidikan yang ada, salah satunya adalah dengan memberikan pendidikan keterampilan hidup pada siswa yang akan melanjutkan ke perguruan tinggi atau memasuki dunia kerja

Di SKB sendiri selain kegiatan pendidikan kesetaraan Paket A, Paket B, dan Paket C terdapat juga pembelajaran keterampilan hidup. Pembelajaran berbasis keterampilan hidup ini diberikan kepada peserta didik sebagai bekal bagi peserta didik untuk masuki dunia kerja. Dengan keterampilan praktis yang diberikan diharapkan dapat berguna untuk mendapatkan pekerjaan atau pun membuka peluang usaha mandiri.

Menurut Sapinah dan Maryani (2021) SKB sebagai satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan nonformal menyediakan berbagai program yang bermanfaat bagi Masyarakat dalam upaya peningkatan kualitas hidup Masyarakat dan keterampilan untuk membangun dan meningkatkan mutu sumber daya manusia.

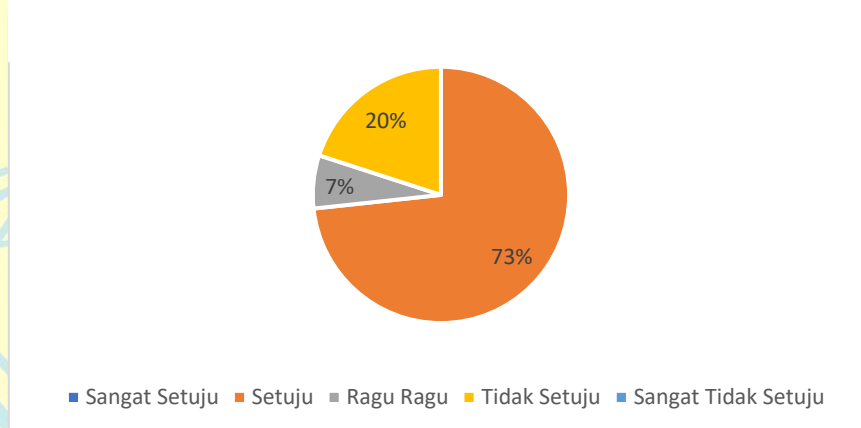
Pada SKB 23 Jakarta Pusat sebagai salah satu Lembaga penyelenggara Pendidikan nonformal terdapat mata pelajaran yang memuat keterampilan hidup salah satunya yaitu melalui mata Pelajaran tata boga. Pelajaran tata boga dilaksanakan setiap hari Senin berupa materi dan Jumat pelaksanaan praktik tata boga.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SKB 23 Jakarta Pusat mata Pelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta dengan kemampuan memasak, merancang menu hingga mengelola usaha makanan sederhana. Bidang tata boga memiliki potensi ekonomi yang cukup baik terutama dalam konteks usaha mikro dan rumahan. Keterampilan yang diberikan melalui mata Pelajaran ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana pemberdayaan bagi peserta didik untuk dapat diterapkan dalam kehidupan.

Namun, pada pelaksanaan pembelajaran tata boga di kelas 11 Paket C menghadapi kendala yaitu rendahnya minat belajar dari peserta didik. Berdasarkan observasi awal di SKB 23 Jakarta Pusat, diketahui selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian peserta menunjukkan tingkat minat belajar yang rendah. Dari studi pendahuluan yang dilakukan terlihat kurangnya antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan belajar dan peserta cenderung pasif saat tutor memberikan penjelasan. Kondisi tersebut menunjukkan perlu ada upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil survei awal yang terdapat pada Gambar 1.1 sebanyak 73% peserta didik merasa metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tata boga saat ini kurang bervariasi dan menyebabkan kejenuhan. Data tersebut menunjukkan sebagian besar peserta didik merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang saat ini digunakan. Sehingga diperlukan suatu solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Gambar 1.1 Hasil Survei Awal



Berdasarkan hasil observasi awal juga diketahui bahwa pada pelaksanaan pembelajaran tata boga, tutor menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi kepada peserta didik dan tanpa menggunakan media pembelajaran. Peserta didik dominan hanya menerima materi dari tutor. Padahal, dalam kondisi ideal menurut teori pembelajaran konstruktivisme, peserta didik harus aktif membangun pengetahuannya sendiri dan bukan hanya menerima informasi dari guru (Casfian et al., 2024). Sapriyah (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media

pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran dan berperan penting agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, efektif, dan efisien.

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata Pelajaran tata boga. Jika masalah ini dibiarkan, peserta didik akan cenderung terus pasif dan tidak memiliki semangat dalam mengembangkan keterampilan yang mereka pelajari sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan optimal.

Dengan adanya media pembelajaran yang baik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dengan desain yang menarik media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Amanda, 2024). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dapat membuat pembelajaran lebih menarik tapi juga memudahkan peserta dalam memahami materi. Media pembelajaran juga akan memperkaya pengalaman belajar dengan memicu sensor visual mereka.

Flipbook digital dapat menjadi solusi media pembelajaran yang bisa digunakan oleh tutor dalam pembelajaran tata boga. Paramita (2022) dalam Ni'mah et al., (2024) menyatakan bahwa sebagai salah satu bahan ajar mandiri yang terstruktur, *flipbook* digital menawarkan alternatif yang baik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, interaktif, serta mendukung minat belajar peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru.

Flipbook digital dipilih sebagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini dikarenakan *flipbook* digital dapat memberikan penjelasan disertai gambar ataupun video terkait materi tertentu yang dapat lebih menarik serta memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang diberikan oleh tutor dan bentuknya yang digital dapat memudahkan peserta untuk mengaksesnya kapan saja sehingga peserta juga dapat belajar secara mandiri di rumah.

Selain itu, pemilihan media *flipbook* digital dalam penelitian ini berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di SKB 23 Jakarta Pusat. Berdasarkan hasil observasi, terdapat keterbatasan sarana pendukung yaitu proyektor yang jumlahnya hanya ada 2 sehingga tidak setiap pembelajaran dapat menggunakan proyektor dikarenakan harus bergantian dengan mata pelajaran lain. Kondisi ini menyebabkan penggunaan media pembelajaran berbasis presentasi yang menggunakan proyektor menjadi kurang optimal, sehingga perlu media pembelajaran yang lebih fleksibel dan dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik

Media *flipbook* digital dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* dari peserta didik secara mandiri. Selain itu, media ini dapat dipelajari oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja sesuai kebutuhan belajar dari peserta didik. Dengan kemudahan akses tersebut proses pembelajaran akan menjadi lebih fleksibel serta peserta didik dapat mengulang materi secara mandiri diharapkan juga dapat meningkatkan minat belajar dari peserta didik.

Penelitian tentang penggunaan media *flipbook* digital dalam meningkatkan minat belajar menunjukkan hasil positif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Masykuro dan Hakim (2023) penggunaan hypemedia *flipbook* digital efektif terhadap minat belajar siswa pada materi pembelajaran sistem ekskresi manusia di kelas VIII. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Fatimah, Bahari dan Ulviani (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital berpengaruh dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD.

Meskipun ada banyak penelitian yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan media *flipbook* digital, namun penelitian yang ada didominasi pada konteks pendidikan formal, sedangkan kajian yang dilakukan pada lembaga pendidikan nonformal, khususnya Sanggar Kegiatan Belajar, masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian mengenai penerapan *flipbook* digital pada pembelajaran tata boga di program pendidikan kesetaraan juga belum banyak dilakukan. Karakteristik peserta didik, lingkungan belajar,

serta pelaksanaan pembelajaran di pendidikan nonformal berbeda dengan pendidikan formal sehingga hasil penelitian pada sekolah formal belum tentu dapat digeneralisasikan pada konteks SKB. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut yang meneliti bagaimana pengaruh penggunaan media *flipbook* digital dalam konteks Pendidikan nonformal dan juga dalam Pelajaran tata boga.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Media *Flipbook* Digital Terhadap Minat Belajar Tata Boga Pada Peserta Didik Kelas 11 Di SKB 23 Jakarta Pusat.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini antara lain:

1. Masih rendahnya minat belajar peserta didik kelas 11 terhadap mata pelajaran tata boga.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran tata boga di SKB 23 Jakarta Pusat.
3. Belum diketahui apakah media *flipbook* digital dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas agar tidak terjadi perluasan masalah, maka penelitian ini fokus pada Pengaruh Media *Flipbook* Digital Terhadap Minat Belajar Tata Boga Pada Peserta Didik Kelas 11. Penelitian menggunakan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran tata boga materi masakan oriental di paket C kelas 11 SKB 23 Jakarta Pusat.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan media *flipbook* digital berpengaruh terhadap minat belajar tata boga pada peserta didik kelas 11 di SKB 23 Jakarta Pusat?”

E. Tujuan Umum Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi empiris tentang pengaruh media *flipbook* digital terhadap minat belajar tata boga pada peserta didik kelas 11 di SKB 23 Jakarta Pusat.

F. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diperoleh kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis
 - a. Dapat dijadikan sebagai sumbangan ilmu pengetahuan dalam kajian pendidikan masyarakat khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* digital di lingkup Pendidikan nonformal.
 - b. Dapat menjadi referensi dan dasar pengembangan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media pembelajaran dalam pendidikan nonformal.
2. Kegunaan praktis
 - a. Bagi peneliti
 Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti tentang pengaruh media *flipbook* digital sebagai media pembelajaran khususnya di lingkup Pendidikan nonformal.
 - b. Bagi peserta didik kelas 11 paket C SKB 23
 Media *flipbook* digital dapat menjadi sarana belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami, terutama dalam mengenali dan memahami materi masakan oriental
 - c. Bagi tutor/pengajar

Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Tata Boga.

d. Bagi SKB 23 Jakarta Pusat

Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan kesetaraan.

