

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Mata Pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI) merupakan salah satu mata pelajaran pada kompetensi keahlian bidang Kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berfokus pada penguasaan keterampilan pengolahan aneka *cake* dan kue tradisional Indonesia. Berdasarkan Permendikbud Nomor 34 Tahun 2018, pembelajaran pada kompetensi keahlian Kuliner difokuskan pada pengembangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam proses produksi makanan dan minuman (Permendikbud, 2021). Ketentuan tersebut selaras dengan Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan yang menegaskan bahwa lulusan SMK tidak hanya perlu menguasai konsep secara teoretis, tetapi juga harus memiliki keterampilan teknis, memahami karakteristik bahan, serta mampu menghargai kekayaan budaya kuliner Indonesia (Permendikbud, 2022). Salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran PCKI adalah pengolahan kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan. Pada materi ini, peserta didik mempelajari karakteristik tepung ketan, fungsi bahan, teknik pengolahan, serta langkah-langkah pembuatan berbagai jenis kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan.

Dalam mempelajari materi tersebut, peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kegiatan praktik. Proses pembelajaran memerlukan media yang dapat menyajikan karakteristik bahan, tahapan pengolahan, serta hasil akhir produk secara jelas agar peserta didik memperoleh gambaran yang lebih konkret. Harefa dkk. (2025) menyatakan, pemanfaatan media pembelajaran digital yang menyajikan materi secara visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat kompleks. Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia belum diterapkan secara optimal sehingga peserta didik masih bergantung pada media pembelajaran konvensional seperti buku ajar, LKPD, dan presentasi *PowerPoint* sehingga tahapan praktik belum dapat disajikan secara menyeluruh.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di SMK Negeri 38 Jakarta menunjukkan adanya beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran mengungkapkan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan. Menurut guru, peserta didik kerap mengalami kegagalan pada saat praktikum dan sebagian di antaranya perlu mengulang praktikum hingga dua atau tiga kali agar memperoleh hasil yang sesuai dengan kriteria penilaian. Kesulitan tersebut disebabkan oleh peserta didik yang belum mampu menentukan konsistensi adonan yang sesuai, menerapkan teknik pengolahan dengan tepat, serta memahami karakteristik dan fungsi bahan.

Permasalahan ini diperkuat dengan hasil data survei yang dilaksanakan pada 24 Oktober 2025 terhadap 48 peserta didik kelas XII, melalui *Google Form*. Hasil survei menunjukkan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI) didominasi oleh *PowerPoint* (79,2%) dan modul ajar cetak (20%). Selain itu, sebanyak 58,3% peserta didik menyatakan materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan sebagai materi yang paling sulit dipahami, diikuti oleh materi Kue Indonesia dari beras ketan (29,2%), beras (4,2%), umbi-umbian (6,3%), dan tepung beras (2,1%). Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan merupakan materi yang paling banyak dianggap sulit oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik juga mengungkapkan bahwa media *PowerPoint* yang digunakan dalam pembelajaran masih lebih banyak memuat teks sehingga visualisasi tahapan pengolahan belum disajikan secara lengkap. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik merasa kesulitan mengikuti proses pembuatan produk, terutama dalam memahami urutan teknik pengolahan dan karakteristik hasil yang diharapkan. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Marsanda dkk. (2025), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang hanya mengandalkan teks dan gambar statis kurang efektif untuk menjelaskan prosedur praktik, sehingga diperlukan media audiovisual interaktif agar proses pembelajaran lebih mudah dipahami.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil survei analisis kebutuhan tambahan yang dilakukan pada 18 Januari 2026 terhadap 13 peserta didik SMK Negeri 38 Jakarta melalui instrumen esai. Hasil survei menunjukkan bahwa sekitar 85% peserta didik menyatakan materi kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan sebagai materi yang paling sulit dipahami dan dipraktikkan. Karakteristik tepung ketan yang sensitif terhadap takaran air, suhu, dan waktu pemasakan sering menyebabkan kegagalan saat praktik. Peserta didik juga mengaku kesulitan memahami proses pengolahannya apabila pembelajaran hanya menggunakan media berbasis teks.

Selain survei, dilakukan pula tes kepada 18 peserta didik dengan memberikan lembar pengetahuan awal sebagai langkah awal untuk mengukur tingkat kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi berdasarkan media pembelajaran yang sebelumnya digunakan. Pemberian lembar pengetahuan awal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal pengetahuan peserta didik sebelum dilakukan pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang baru. Hasil pengisian lembar pengetahuan awal oleh peserta didik menunjukkan bahwa pemahaman akan konsep berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 64,44 dan median 70. Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada rentang 60–70, sedangkan hanya sedikit peserta didik yang mencapai nilai 80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik pada materi belum sepenuhnya optimal sehingga diperlukan adanya pembaruan pada media pembelajaran yang lebih efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Temuan ini didukung oleh (Marini, 2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran tata boga yang didominasi dengan metode ceramah cenderung membuat peserta didik pasif karena tidak dapat mengamati proses pengolahan secara langsung.

Media yang digunakan dalam pembelajaran, seperti presentasi *PowerPoint* telah membantu memperkenalkan produk olahan kepada peserta didik melalui visual gambar. Namun, belum mampu memvisualisasikan tahapan pembuatan secara menyeluruh dan interaktif sehingga pemahaman peserta didik terhadap proses pengolahan masih terbatas. Selain itu, dominasi teks pada setiap slide membuat penyajian materi kurang menarik. Hasil survei menunjukkan bahwa peserta didik mengharapkan media pembelajaran yang lebih interaktif, praktis, serta

dilengkapi video dan kuis untuk mendukung pemahaman materi. Temuan ini didukung oleh Marsanda dkk. (2025), yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran animasi dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mempermudah peserta didik memahami tahapan prosedural dalam pengolahan makanan.

Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital guna mendukung proses belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kebutuhan tersebut juga selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 melalui implementasi Kurikulum Merdeka dan Kurikulum Mendalam yang menekankan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, relevan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik (Wahyudin dkk., 2024). Selain itu, peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media yang memadukan visual, video, ilustrasi langkah kerja, serta penjelasan yang ringkas dan mudah diakses (Fitriani dkk., 2024).

Salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi berbagai tantangan pembelajaran pada materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook*. *Flipbook* dipilih berdasarkan hasil survei yang menunjukkan bahwa 52,1% peserta didik menilai media ini sebagai media yang paling cocok untuk mempelajari materi pembuatan kue yang bersifat prosedural, serta sekitar 85,4% peserta didik menyatakan perlunya pembaruan media pembelajaran. *Flipbook* dinilai unggul karena mampu mengintegrasikan teks, gambar berkualitas tinggi, ilustrasi langkah kerja, dan video tutorial dalam satu media digital yang interaktif dan mudah digunakan (Susilo dkk., 2023). Selain itu, *flipbook* dapat diakses melalui laptop maupun ponsel pintar sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara berulang di luar jam pelajaran.

Melalui pengembangan media pembelajaran *flipbook* yang berisi materi tentang kue berbahan dasar tepung ketan, foto langkah-langkah prosedur, ilustrasi alat dan bahan, video teknik tertentu, serta latihan soal, media ini diharapkan dapat

menjadi inovasi pembelajaran yang variatif, mendukung pembelajaran berbasis digital di SMK, memperkuat kemandirian belajar peserta didik, serta membantu guru menyediakan media *modern* yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka (Susilo dkk., 2023).

Meskipun sekolah telah memanfaatkan beberapa media pembelajaran, hingga saat ini belum tersedia media berbasis *flipbook* yang dirancang khusus untuk materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan di SMKN 38 Jakarta. Media yang digunakan masih memiliki keterbatasan dalam menyajikan visualisasi proses secara utuh dan menyediakan aktivitas belajar yang interaktif. Kondisi tersebut berpotensi menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi, mempengaruhi hasil praktik, serta mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang mengintegrasikan materi, ilustrasi, video, dan evaluasi interaktif sehingga mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* dinilai relevan untuk diterapkan pada materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan. Selain mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia (PCKI), media ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami teknik pengolahan secara lebih sistematis sekaligus meningkatkan kemandirian belajar. Atas dasar tersebut, penelitian ini mengambil judul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* untuk Materi Kue Indonesia Berbahan Dasar Tepung Ketan.**"

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Pemanfaatan media pembelajaran digital pada mata pelajaran bidang kuliner di SMK masih belum optimal.
2. Peserta didik masih mengalami kesulitan memahami teknik pengolahan kue berbahan dasar tepung ketan karena media pembelajaran belum mampu menyajikan proses secara visual dan sistematis.

3. Belum tersedia media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia (PCKI) kelas XI di SMKN 38 Jakarta.
4. Belum diketahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia (PCKI) kelas XI di SMKN 38 Jakarta.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya batasan masalah pada penelitian ini, yaitu pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI) kelas XI di SMKN 38 Jakarta.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, perumusan masalah yang bisa ditarik antara lain:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan pada Mata Pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI) Kelas XI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook* ditinjau dari aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media menurut ahli serta respon peserta didik?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI) kelas XI SMK.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *flipbook* ditinjau dari aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media menurut ahli serta respon peserta didik.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat disimpulkan bahwa manfaat penelitian ini meliputi:

1. Manfaat bagi pengajar (Guru), hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang membantu penyampaian materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI) secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.
2. Manfaat bagi peserta didik, media yang dikembangkan diharapkan dapat memudahkan pemahaman materi melalui visualisasi langkah pembuatan, sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan praktik.
3. Manfaat bagi penulis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan penulis dalam menyusun penelitian dan media pembelajaran.
4. Manfaat bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan acuan bagi pengembangan digital pada materi serupa dan menjadi literatur penelitian dibidang pengembangan pembelajaran vokasional berbasis teknologi.
5. Manfaat bagi Program Studi, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran pada mata kuliah yang berkaitan, khususnya yang memuat materi Kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan, serta mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses perkuliahan.