

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian penting dari kemajuan negara di era globalisasi saat ini, sangat penting untuk memiliki generasi muda yang memenuhi kebutuhan dan memiliki kemampuan manusia yang kompetitif. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan taraf kemanusiaan secara keseluruhan dan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi individu (Wiranti & Satyanoviani Putri, 2023). Dunia pendidikan telah mengalami perubahan besar dalam cara pelajaran disampaikan karena kemajuan teknologi informasi. Selain itu, transformasi yang terjadi dalam pendidikan di era digital membawa paradigma baru dalam metode pembelajaran.

Pada dasarnya, pembelajaran adalah proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan di sekitar mahasiswa untuk menumbuhkan dan mendorong mahasiswa untuk belajar. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai proses memberikan bantuan atau bimbingan kepada mahasiswa dalam melakukan proses belajar. Pada pembelajaran, ada banyak perbedaan dalam belajar, terdapat mahasiswa yang mampu memahami materi dengan baik dan mahasiswa yang lebih lamban, yang memungkinkan tenaga pendidik membuat strategi pembelajaran yang berbeda untuk setiap mahasiswa.

Penggunaan aplikasi pendidikan, simulasi, dan permainan membuat pembelajaran interaktif yang efektif dan menyenangkan. Proses belajar yang sebelumnya pasif dan linier menjadi lebih dinamis, memungkinkan peserta berpartisipasi secara aktif dalam pemahaman konsep yang kompleks. Dengan platform pembelajaran online, komunikasi dan kerja sama menjadi lebih mudah. Pendidik semakin banyak menggunakan media digital untuk meningkatkan pendidikan, terutama dalam bidang vokasional seperti Tata Boga.

Pendidikan Tata Boga merupakan salah satu Program Studi di Universitas Negeri Jakarta yang mempelajari tentang pengolahan makanan, penyajian hidangan, manajemen dapur, pengelolaan usaha jasa boga, keamanan pangan, gizi, dekorasi kue hingga kewirausahaan kuliner. Sedangkan menurut (Gultom, 2024) Pendidikan Tata Boga merupakan salah satu Program Studi yang mempelajari

tentang seni memasak dan penyajian makanan.

Salah satu materi penting dalam Program Studi Pendidikan Tata Boga adalah Mata Kuliah Dekorasi Kue yang mempelajari tentang konsep dekorasi kue, jenis, fungsi, bahan dan alat pembuatan dekorasi kue. Membuat ornament dekorasi kue serta pelapis kue dari *Buttercream*, *royal icing*, *fondant*, atau *plastic icing*, *marzipan*, *gumpaste* dan coklat. Di era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi memengaruhi cara orang memilih, mengonsumsi, dan menggunakan barang yang dianggap baik dan ramah lingkungan (Octarani dkk., 2024). Mata kuliah ini mencakup teknik dasar dan lanjutan untuk menghias kue, seperti memilih bahan untuk menghias, menggunakan peralatan, dan menggunakan berbagai jenis hiasan seperti *buttercream*, *fondant*, *chocolate decoration*, dan *sugar decoration*. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk mahasiswa didorong dan difasilitasi untuk aktif mencari dan menemukan konsep. Mata kuliah ini bermanfaat bagi mahasiswa untuk memahami konsep dasar dekorasi kue serta memberikan keahlian dalam melakukan teknik dekorasi kue yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, dunia industri maupun dunia usaha.

Pada mata kuliah Dekorasi Kue, materi *Buttercream* merupakan salah satu materi praktik yang menuntut pemahaman visual yang kuat. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen mata kuliah Dekorasi Kue, pembelajaran pada materi *buttercream* ini dilaksanakan dengan mengintegrasikan teori dan praktik, di mana mahasiswa terlebih dahulu memperoleh materi mengenai konsep dasar *Buttercream*, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi oleh dosen serta praktik mandiri di laboratorium. Pada tahap akhir, tingkat penguasaan konsep dan keterampilan mahasiswa dievaluasi melalui penilaian aspek kognitif dan psikomotor. Meskipun proses pembelajaran telah memadukan kedua pendekatan tersebut, mahasiswa masih menghadapi berbagai kendala dalam memahami materi *Buttercream*. Kesulitan yang paling menonjol meliputi pemahaman hubungan antara komposisi bahan dan karakteristik *Buttercream*, identifikasi penyebab kegagalan produk, serta penentuan solusi atas perubahan konsistensi yang terjadi. Di samping itu, keterbatasan waktu praktik membuat mahasiswa belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk mengulang latihan, sehingga pemahaman baik secara konseptual maupun prosedural belum berkembang secara

optimal.

Media pembelajaran yang digunakan saat ini, seperti slide presentasi, lembar kerja praktikum, dan demonstrasi langsung oleh dosen, memang telah membantu proses pembelajaran. Meski demikian, media tersebut masih memiliki keterbatasan karena sangat bergantung pada kehadiran dosen, sehingga mahasiswa tidak memiliki kesempatan untuk mengulang kembali demonstrasi secara mandiri di luar jam perkuliahan. Menurut wawancara yang dilakukan dengan dosen mata kuliah Dekorasi Kue, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih fleksibel dan dapat diakses kapan saja sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *flipbook* merupakan salah satu inovasi yang mulai banyak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Flipbook sendiri adalah buku digital yang menyajikan materi dalam bentuk interaktif dan dilengkapi berbagai fitur, seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio. Karakteristik tersebut memungkinkan mahasiswa belajar secara lebih dinamis dan menarik, sekaligus mendukung peningkatan minat dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, *flipbook* digital memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk mempelajari kembali materi kapan pun diperlukan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal. Pada penelitian sebelumnya, telah dikembangkan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Materi *Buttercream* (Khairani, 2026). Media tersebut kemudian diujicobakan kepada mahasiswa melalui tiga tahap pengujian, yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh penilaian yang konsisten pada setiap tahap, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan. Dengan demikian, Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Materi *Buttercream* dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Dekorasi Kue.

Media pembelajaran *Flipbook* Digital *Buttercream* pada yang sudah dikembangkan oleh (Khairani, 2026) sudah memperoleh hasil uji kelayakan dari beberapa ahli seperti ahli materi memperoleh nilai 80%, ahli media memperoleh nilai 83% dan ahli bahasa memperoleh nilai 89%. Dengan nilai uji kelayakan yang sudah dilakukan oleh beberapa ahli, maka dinyatakan bahwa Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Materi *Buttercream* yang dibuat oleh (Khairani, 2026) sudah

layak untuk digunakan. Media *Flipbook* Digital *Buttercream* memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, ilustrasi, video demonstrasi, animasi, dan evaluasi interaktif dalam satu media. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif, media ini juga memungkinkan mahasiswa untuk belajar sesuai kecepatan masing-masing, mengulang materi yang belum dipahami, serta meningkatkan kesiapan sebelum mengikuti kegiatan praktikum. Meskipun Media Pembelajaran *Flipbook* Digital *Buttercream* telah dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil uji kelayakan, efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa masih belum diketahui secara pasti. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media tersebut terhadap peningkatan pengetahuan mahasiswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar ilmiah dalam penerapan media pembelajaran digital pada mata kuliah Dekorasi Kue, sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di bidang Pendidikan Tata Boga. Untuk menguji efektivitas media yang telah dikembangkan maka perlu dilakukan penelitian lanjutan melalui penelitian pengetahuan mahasiswa. Pengujian efektivitas media *flipbook* akan dilakukan kepada peserta Mata Kuliah Dekorasi Kue di Program Studi Pendidikan Tata Boga UNJ pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian yang berjudul "Efektivitas Media *Flipbook* Digital Materi *Buttercream* Dalam Meningkatkan Pengetahuan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Dekorasi Kue"

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Belum dilakukannya pengujian efektivitas media pembelajaran *flipbook digital buttercream* yang telah dikembangkan.
2. Perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *flipbook digital Buttecream* terhadap peningkatan pengetahuan mahasiswa pada mata kuliah Dekorasi Kue.
3. Perlu dilakukan pengukuran efektivitas media *flipbook digital Buttercream*

terhadap peningkatan pengetahuan mahasiswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengujian Efektivitas Media *Flipbook* Digital Materi *Buttercream* dalam Meningkatkan Pengetahuan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Dekorasi Kue.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang akan diteliti adalah apakah media *flipbook* digital materi *buttercream* efektif dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa pada mata kuliah dekorasi kue?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis Efektivitas Media *Flipbook* Digital Materi *Buttercream* dalam Meningkatkan Pengetahuan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Dekorasi Kue.

1.6 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah di atas, maka kegunaan penelitian ini adalah :

1. Membantu mahasiswa memahami materi *buttercream* secara lebih mudah, menarik, dan sistematis. Sehingga akan meningkatkan pengetahuan mahasiswa dan kesiapan mahasiswa untuk mengikuti pelajaran di Mata Kuliah Dekorasi Kue.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi serta penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi program studi saat mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis *digital*.
3. Dapat digunakan sebagai referensi dan sumber rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan atau menyelidiki penggunaan *flipbook digital* dan media pembelajaran lainnya dalam pendidikan tata boga.