

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada saat ini telah menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Kehadirannya telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek dan bidang khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu tujuan penggunaan teknologi dalam pendidikan yaitu untuk mengefisienkan pekerjaan yang dilakukan guru dalam mengajar. Salah satu bentuk pengembangannya adalah dengan membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia. Saat ini multimedia dan *Information and Communication Technology* (ICT) sudah mulai digunakan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas memadai (Cita Qurbani, 2019)

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.65 Tahun 2014 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Kurikulum 2013 menuntut guru untuk membentuk proses pembelajaran di mana peserta didik menjadi pusat dalam proses pembelajaran. Peserta didik diharuskan untuk membangun pengetahuannya sendiri. Dalam hal ini guru hanya bertugas sebagai pembimbing dan fasilitator.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru

via kata-kata atau kalimat media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar, Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran interaktif (Arsyad, 2019).

Flipbook Maker adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-papper*, *e-magazine*, *e-modul*, dll. Tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada *e-modul*. *E-modul* adalah digital modul yang tersimpan dalam bentuk aplikasi elektronik, sehingga bisa dibuka melalui komputer atau perangkat lainnya yang dirancang untuk tujuan tertentu (Endang, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 maret 2021 di kelas XI Tata Boga SMK Telkom 2 Medan, terdapat kendala yaitu diduga disebabkan pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas yakni PPT. Berdasarkan dari hasil obervasi tersebut, proses pembelajaran menggunakan media PPT diduga tidak cukup memberikan pemahaman kepada siswa, karena siswa kurang tertarik dalam memperhatikan pelajaran, dan kondisi belajar di kelas kurang aktif (Sumber SMK Telkom 2 Medan).

Kendala-kendala yang ditemukan dalam pelajaran cake dan kue Indonesia pada materi kue Indonesia dari terigu adalah sulitnya pemahaman siswa dimasa pandemi dalam memahami materi dengan benar dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih terlalu simpel dan sulit untuk diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Telkom 2 Medan KKM yang terdapat pada mata pelajaran cake dan kue Indonesia adalah 8,00 namun ada juga

sebagian siswa yang tidak mencapai KKM. Pada tahun 2020 siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 13 orang, siswa yang memperoleh nilai B sebanyak 7 orang dan siswa yang memperoleh nilai C sebanyak 15 orang. Sedangkan pada tahun 2020 siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 15 orang, siswa yang memperoleh nilai B sebanyak 6 orang dan siswa yang memperoleh nilai C sebanyak 10 orang.

Dapat disimpulkan bahwa, siswa siswi kelas XI SMK Telkom 2 Medan masih perlu mengoptimalkan nilai pada Mata pelajaran cake dan kue Indonesia materi kue Indonesia dari terigu. Maka dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang memudahkan siswa dalam menerima materi tersebut dengan menggunakan media *flipbook maker*. Keistimewaan dari media ini adalah lebih praktis dan inovatif sehingga menarik perhatian para peserta didik. Keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran kue Indonesia dari terigu dapat dilihat dari media pembelajarannya, untuk memudahkan siswa memahami materi kue Indonesia dari terigu diperlukan pengembangan media pembelajaran *flipbook maker*.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Cake dan Kue Indonesia Kelas XI Tata Boga SMK Telkom 2 Medan”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan buku paket.

2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru bidang studi.
3. Siswa kurang aktif pada mata pelajaran cake dan kue Indonesia khususnya materi kue Indonesia dari terigu.
4. Media pembelajaran flipbook maker belum pernah diterapkan pada mata pelajaran cake dan kue Indonesia

1.3. Pembatasan Masalah

Dari sejumlah masalah yang teridentifikasi di atas, tidak semua dapat diteliti karena adanya berbagai keterbatasan, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan tentang :

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *flipbook maker*.
2. Materi yang diteliti ialah kue Indonesia dari terigu
3. Penelitian ini dilakukan 2 validator ahli materi dan 1 validator ahli media.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang menjadikan rumusan masalah ini adalah sebagai berikut, bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook maker* pada mata pelajaran cake dan kue Indonesia pada siswa kelas XI Tata Boga SMK Telkom 2 Medan ?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan penelitian ini di antara lain, untuk mengetahui kelayakan media *flipbook maker* pada mata pelajaran cake

dan kue Indonesia siswa kelas XI Tata Boga SMK Telkom 2 Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang menggunakan informasi dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Menarik minat bagi siswa dalam pembelajaran kue Indonesia berbahan dasar tepung terigu sehingga dapat meningkatkan pemahaman bagi siswa.
2. Memberikan alternatif penuntun bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *flipbook maker* dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa.
3. Sebagai bahan peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan *flipbook maker*.
4. *Flipbook maker* yang di kembangkan ini digunakan sebagai media bahan ajar bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran di kelas.

1.7. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas.
2. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan. Dapat menyajikan berbagai kombinasi video, gambar, suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik.
3. Video dan gambar lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh

informasi tentang bahan ajar yang tersaji.

4. Pesan informasi secara visual mudah di pahami oleh siswa.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* diharapkan menjadi alternatif sumber belajar siswa kelas XI di SMK Telkom 2 Medan. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* antara lain:

1. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi belajar siswa dan penugasan materi kue Indonesia dari terigu terhadap siswa sebagai tolak ukur pemahaman siswa serta dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Menambah pengetahuan tentang media *flipbook maker* serta agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yaitu secara logis, praktis dan sistematis serta efektif dan efisien dalam mencapai pembelajaran yang maksimal.

3. Bagi Pengembang

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran cake dan kue Indonesia dengan mengembangkan program media *flipbook maker* dan meningkatkan keterampilan atau kemampuan membuat media.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* pada mata pelajaran cake dan kue Indonesia antara lain :

- a. Media pembelajaran *flipbook maker* dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.
- b. Media pembelajaran *flipbook maker* akan menarik perhatian siswa dan motivasi belajar siswa.
- c. Belum tersedianya media pembelajaran cake dan kue Indonesia yang dikembangkan dengan menggunakan *flipbook maker* pada materi kue Indonesia dari terigu.
- d. Guru bidang studi cake dan kue Indonesia belum mengembangkan media pembelajaran *flipbook maker*.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Objek pengembangan terbatas penggunaan media pembelajaran *flipbook maker* hanya pada kelas XI Tata Boga di SMK Telkom 2 Medan.
- b. Hanya pada materi kue Indonesia dari terigu
- c. Tahap validasi hanya pada 1 ahli media dan 2 ahli materi.