

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah faktor penting untuk memajukan suatu bangsa karena dengan adanya pendidikan akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui usaha terencana sehingga peserta didik memperoleh kecerdasan dalam aspek pengetahuan, keterampilan serta sikap yang positif. Pengembangan kurikulum terus dilakukan untuk memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pendidikan mempunyai tujuan yakni mengembangkan potensi afektif, kognitif, serta psikomotor peserta didik (Zaqiah et al., 2021). Oleh sebab itu, pemerintah wajib memfasilitasi pendidikan sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar. Pendidikan abad 21 merupakan pendidikan yang menggabungkan kemampuan, keterampilan, pengetahuan serta teknologi. Pendidikan abad 21 memiliki karakteristik yakni kreatif dan inovatif, berpikir kritis, serta mudah mendapatkan informasi (Hasibuan & Prastowo, 2019). Selain itu, ciri yang paling menonjol dari Pendidikan abad 21 yaitu pendidikan dan teknologi saling berkaitan Robbia & Fuadi (2020). Dimana pembelajaran yang dilakukan menggunakan bahan ajar yang berbasis teknologi dikarenakan bahan ajar berbasis teknologi ini lebih menarik serta dapat memudahkan pendidik menyampaikan materi pembelajaran sehingga Pendidikan dan teknologi saling berkaitan.

Beberapa manfaat penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Nasution (2018), menyebutkan beberapa manfaat dari teknologi dalam proses pembelajaran yaitu, bagi peserta didik dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi, motivasi, dan kemandirian dan bagi pendidik dapat mereduksi penggunaan waktu penyampaian materi, membuat pengalaman belajar peserta didik lebih menyenangkan, mendesain materi lebih menarik, dan mendorong pendidik untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai komputer.

Keberhasilan jenjang pendidikan dipengaruhi oleh beberapa komponen menurut Dirjen Dikdasmen yang dikutip Yustikia (2019), dikatakan kualitas dan kuantitas komponen yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan yaitu diantaranya program pendidikan yang termasuk di dalamnya yaitu: kurikulum, silabus, bahan ajar, metode dan media, alat peraga yang digunakan dan alokasi waktu. Bahan ajar yang diterapkan oleh guru ketika mengajar mempengaruhi tercapainya hasil belajar peserta didik, pembelajaran konvensional kurang tepat jika masih diterapkan di era modern ini. Menurut Prastowo yang dikutip Dewi (2023), mengemukakan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting sebagai media ajar yang berisikan materi lengkap, jelas, memacu keaktifan peserta didik.

SMKN 8 Medan merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki 4 program keahlian meliputi, Perhotelan dan Jasa Pariwisata, Tata Boga, Tata Busana dan Tata Kecantikan. Program keahlian yang dibahas dalam penelitian ini yakni program keahlian Tata Boga pada tema mengolah hidangan *Pastry & Bakery* pada sub tema membuat hidangan *puff pastry*. Pada materi *puff pastry* ini merupakan keahlian yang terdiri dari pembelajaran teori dan praktek. Peserta didik diberi

pembelajaran teori yang bertujuan untuk memberikan pemahaman untuk bekal dalam pembelajaran praktik, oleh karena itu peran pendidik dalam mengajar sangat penting, karena dalam pembuatan *puff pastry* peserta didik harus paham tentang pengetahuan bahan, alat dan teknik yang digunakan dalam pembuatan *puff pastry*, sehingga ketika pelaksanaan praktik resiko kegagalan itu kecil.

Dari wawancara bersama guru, kemampuan peserta didik dalam praktik pembuatan *puff pastry* di SMKN 8 Medan tergolong rendah. Hal ini terbukti dari hasil evaluasi praktik yang menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang belum mampu mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan data yang diperoleh dari SMKN 8 Medan dari tahun 2020 sampai 2024 peserta didik yang mengikuti ujian praktik pembuatan *puff pastry*, hanya 40% yang berhasil mendapatkan nilai di atas rata-rata. Sisanya, 60% peserta didik mendapatkan nilai di bawah standar minimal. Kompetensi dasar yang dianggap sulit dipahami adalah langkah kerja pembuatan *puff pastry*. Pembuatan *puff pastry* memiliki langkah kerja mulai dari menyiapkan bahan, pencampuran bahan utama, kemudian *roll-in* atau menggilas adonan, menaruh lemak (*korsvet*) di atas adonan, kemudian melipat atau membungkus adonan dengan keadaan lemak (*korsvet*) sudah di dalam adonan, pelipatan yang di dilakukan berulang kali yakni ini untuk menghasilkan lapisan-lapisan *pastry*, penyimpanan adonan dalam lemari pendingin dan tahap terakhir pembentukan adonan.

Rendahnya hasil praktik ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya pemahaman peserta didik terhadap teknik dan prosedur pembuatan *puff pastry*, terbatasnya waktu pembelajaran di kelas, serta minimnya sumber belajar yang dapat diakses peserta didik di luar jam sekolah. Berdasarkan pengamatan

observasi yang telah dilakukan di SMKN 8 Medan, bahan ajar yang digunakan oleh guru terbatas hanya buku cetak yang di dalamnya memuat materi tentang *puff pastry* beserta resep dan teknik pengolahan dengan tulisan saja. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami cara kerja maupun teknik pengolahan yang harus dilakukan. Sehingga pada saat praktik peserta didik cenderung berperilaku kurang mandiri dan kurang percaya diri dalam melakukan langkah-langkah kerja.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 35 peserta didik terkait penggunaan *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook* dalam pembelajaran materi *puff pastry*, beberapa kesimpulan dapat diambil. Masih ada tantangan dalam mendukung belajar mandiri dan motivasi belajar peserta didik dengan bahan ajar yang ada, di mana sebagian peserta didik menganggap bahan ajar yang digunakan sekarang belum sepenuhnya mendukung kemandirian dan motivasi belajar mereka. Secara umum, mayoritas peserta didik menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan bahan ajar yang menarik dan beragam dalam pembelajaran *puff pastry*. Secara keseluruhan dari hasil penilaian analisis kebutuhan peserta didik dihasilkan angka 94,20% dengan perolehan skor rata-rata 3,77, diinterpretasikan bahwa bahan ajar *e-book* dalam bentuk *flipbook* dibutuhkan dalam pembelajaran *puff pastry*. Oleh karena itu, pengembangan *e-book* berbasis teknologi sebagai tambahan bahan ajar diharapkan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dan minat belajar peserta didik dalam menguasai keterampilan membuat *puff pastry* secara lebih efisien dan interaktif.

Merujuk pada permasalahan di atas, perlu adanya peningkatan bahan ajar yang ada, hal ini penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu teknologi yang dapat

dimanfaatkan adalah *e-book* atau buku elektronik. Maka penulis ingin mengembangkan bahan ajar yang berbasis teknologi untuk kompetensi membuat *puff pastry*, yaitu bahan ajar elektronik (*e-book*) menggunakan aplikasi *flipbook*. Menurut Wibowo & Pratiwi (2018), bahan ajar berbasis aplikasi *flipbook* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memenuhi kepuasan peserta didik, kualitas pelayanan, serta sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran karena peserta didik lebih tertarik dan semangat belajar. *E-book* menggunakan aplikasi *flipbook* merupakan buku digital yang mempunyai halaman seperti halnya buku cetak tetapi pada *flipbook* ini di dalamnya terdapat animasi, video, gambar serta audio sehingga sangat berbeda dengan buku cetak pada umumnya. *E-book* menggunakan aplikasi *flipbook* juga membuat sebuah bahan ajar lebih menarik serta interaktif bagi peserta didik dan dapat menjadi fasilitas bagi guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran serta mencapai suatu tujuan pembelajaran, dan untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan sarana dan berbagai sumber belajar.

Penggunaan *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook* ini dapat membuka akses yang lebih mudah bagi peserta didik untuk memahami konsep dasar dalam pembuatan *puff pastry*. Dengan desain yang visual, interaktif, dan mendukung pembelajaran mandiri, *flipbook* memberikan dukungan yang efektif, terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh atau kondisi darurat. Sesuai penelitian Karimah (2021), menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian peserta didik. Begitu juga pada penelitian Fitriani (2023), menunjukkan bahwa produk modul berbasis *flipbook* yang

dikembangkan memiliki kontribusi yang baik terhadap peningkatan penalaran kritis juga kemandirian belajar peserta didik.

Pengembangan *E-book* menggunakan aplikasi *flipbook* juga sejalan dengan perubahan paradigma pembelajaran, yang semakin menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan melibatkan interaksi aktif. Bahan ajar ini bukan hanya alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga dapat menjadi katalisator untuk motivasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan mereka. Sesuai dengan penelitian terdahulu, penelitian Awwaliyah (2021) menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis *flipbook* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik mencapai tujuan yang diharapkan. Begitu juga pada penelitian Nora et al. (2023), menunjukkan bahwa penggunaan produk bahan ajar berbasis *flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dengan demikian, pengembangan *E-book* menggunakan aplikasi *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membuat *puff pastry* tidak hanya menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif tetapi juga mendukung tercapainya tujuan kurikulum sekolah kejuruan yang menekankan pada pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri kuliner masa kini. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan penelitian yang berjudul

Pengembangan *E-Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik dalam Membuat *Puff Pastry*.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman peserta didik pada materi *puff pastry*.
2. Penggunaan bahan ajar yang masih terbatas pada buku cetak.

3. Bahan ajar yang digunakan tidak dapat memvisualisasikan langkah kerja dan metode pembuatan *puff pastry*.
4. Pemanfaatan bahan ajar belum memfasilitasi kebutuhan peserta didik.
5. Kurangnya pemanfaatan sumber-sumber belajar lain dalam proses pembelajaran.
6. Rendahnya hasil praktik peserta didik pada pembuatan *puff pastry*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook Maker*.
2. Pada kelas kontrol bahan ajar yang digunakan yakni buku cetak.
3. Pada penelitian pengembangan ini produk *e-book* akan dilakukan uji kelayakan, uji kepraktisan dan uji keefektifan.
4. Uji keefektifan diambil dari hasil praktik peserta didik yang dibatasi pada materi *puff pastry*.
5. Subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas XI Tata Boga Di SMKN 8 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah *e-book* pada materi *puff pastry* layak digunakan oleh peserta didik kelas XI Tata Boga Di SMKN 8 Medan?
2. Apakah *e-book* pada materi *puff pastry* praktis digunakan oleh guru dan peserta didik kelas XI Tata Boga Di SMKN 8 Medan?

3. Apakah *e-book* pada materi *puff pastry* efektif digunakan oleh peserta didik kelas XI Tata Boga Di SMKN 8 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis kelayakan *e-book* pada materi *puff pastry* peserta didik kelas XI Tata Boga Di SMKN 8 Medan.
2. Untuk menganalisis kepraktisan *e-book* pada materi *puff pastry* guru dan peserta didik kelas XI Tata Boga Di SMKN 8 Medan.
3. Untuk mengetahui keefektifan *e-book* pada materi *puff pastry* peserta didik kelas XI Tata Boga Di SMKN 8 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

- a. Kontribusi pada Ilmu Pendidikan:

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori pendidikan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook*. Ini menambah literatur mengenai keefektifan media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

- b. Pengayaan Kurikulum dan Bahan Ajar:

Memberikan dasar teoretis yang kuat untuk pengembangan kurikulum dan bahan ajar berbasis teknologi. Ini dapat menjadi acuan bagi penelitian lebih lanjut dan pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan efektif.

c. Pemahaman tentang Metode Pembelajaran Modern:

Menambah pemahaman tentang bagaimana metode pembelajaran berbasis teknologi dapat mempengaruhi motivasi, kemandirian, dan hasil belajar peserta didik. Hal ini penting untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan abad ke-21.

d. Inovasi dalam Pendidikan Vokasional:

Menyediakan wawasan teoretis tentang pengintegrasian teknologi dalam pendidikan vokasional, khususnya dalam bidang Tata Boga, yang dapat mendorong inovasi dalam metode pengajaran dan pembelajaran praktis.

2. Manfaat Praktis

a. Peningkatan kompetensi peserta didik, *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook* diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam membuat *puff pastry* dengan menyediakan materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

b. Efisiensi pengajaran, guru dapat menggunakan *e-book* ini sebagai alat bantu dalam mengajar, membuat proses pengajaran lebih efisien dan efektif, serta mengurangi ketergantungan pada buku cetak konvensional.

c. Aksesibilitas materi pembelajaran, *e-book flipbook* memberikan akses yang lebih mudah dan fleksibel bagi peserta didik untuk mempelajari materi kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri dan jarak jauh.

d. Meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar, dengan desain yang interaktif dan menarik, *e-book* ini dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik, yang pada akhirnya dapat memperbaiki hasil belajar dan keterampilan praktis peserta didik.

- e. Adaptasi teknologi dalam pembelajaran, membantu peserta didik dan guru beradaptasi dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia kerja yang semakin digital.
- f. Pengembangan keterampilan abad 21, membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memanfaatkan teknologi, yang merupakan keterampilan penting di era digital saat ini.
- g. Dukungan pada praktik pembelajaran, memudahkan guru dalam merancang dan menyampaikan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.