

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan dan pembaruan teknologi yang diperlukan oleh masyarakat semakin pesat, termasuk teknologi dalam pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah untuk pengembangan media pembelajaran yang relevan dan inovatif untuk menunjang aktivitas belajar. Haryanto (2012:21) berpendapat bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik mempunyai kelebihan yaitu: a) peserta didik menjadi aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya, b) pembelajaran SCL dapat mengembangkan karakter peserta didik (*lifelong learning*), c) fungsi guru dapat beralih sebagai fasilitator, dan motivator serta sebagai mitra peserta didik, d) iklim belajar lebih bersifat kolaboratif, suportif dan kooperatif, e) peserta didik dapat belajar dengan menggunakan berbagai bahan pelajaran, termasuk memanfaatkan banyak media (multimedia).

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup. Peran guru di dalam pendidikan sangatlah dominan dikarenakan sebagai tenaga pendidik, seorang guru dituntut untuk aktif dan kreatif di dalam menjalankan tugasnya. Pada dasarnya seseorang yang telah belajar akan terjadi perubahan perilaku dalam dirinya. Di dalam pembelajaran guru tidak hanya berpegang pada satu buku sebagai media pembelajaran karena setiap peserta didik mempunyai karakter yang berbeda, gaya belajar yang berbeda serta daya tangkap pelajaran yang berbeda. Di

zaman modern ini proses pembelajaran juga dapat melalui sumber internet untuk dijadikan bahan referensi dalam materi pembelajaran di kelas.

Buku bahan ajar merupakan salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran. Buku sekolah elektronik (BSE) atau e-book merupakan salah satu buku ajar yang kini banyak digunakan di berbagai sekolah di Indonesia. BSE telah dibeli hak ciptanya oleh Depdikbud, yang meliputi buku teks berbagai mata pelajaran mulai dari tingkat dasar hingga tingkat lanjut dalam bentuk digital dan dapat dicetak. Namun buku penunjang pembelajaran kebanyakan berupa buku cetak yang ukurannya besar yang tersedia dipustaka sekolah. Buku tersebut digunakan oleh guru sebagai pedoman dan dipinjamkan kepada peserta didik apabila kegiatan belajar berlangsung.

Guna menghadapi pembelajaran di abad 21, setiap orang harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Frydenberg & Andone, 2011). Di masa mendatang peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Pada era revolusi industri 4.0 akan mempengaruhi pada pendidikan khususnya peran pendidiknya, jika pendidik masih menganggap sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan, maka mereka akan kehilangan peran seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan metode pembelajarannya. Pembelajaran yang mendukung 4.0 merupakan keharusan dengan model resource sharing dengan siapapun dan dimanapun, pembelajaran kelas dan

lab dengan *augmented* dengan bahan virtual, bersifat interaktif, menantang, serta pembelajaran yang kaya isi bukan sekedar lengkap.

Penyesuaian kurikulum dan pola pembelajaran perlu mengimbangi perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi yang memberikan kemudahan, praktis dan cepat penting. Penyesuaian ini bisa memperkaya model pembelajaran yang efektif bagi Generasi Z. Penyesuaian diperlukan pada jenis pelajaran tertentu yang sudah terbantu lewat hadirnya teknologi, misalnya proses perhitungan yang sudah tergantikan oleh kalkulator atau komputer. Pembelajaran lebih banyak difokuskan pada penerapan teori dalam kehidupan sehari-hari. Jika dilihat, kemampuan eksplorasi Generasi Z melalui teknologi sangat tinggi. Pendidikan yang *link and match* terhadap dunia kerja juga menjadi tujuan sekolah kejuruan. Seperti yang telah disebutkan di atas, Vickie S. Cook memprediksi tiga *skill* yang harus dimiliki dalam menghadapi tantangan abad 21 yaitu *technical skill*, *conceptual skill* dan *interpersonal skill*. Hal ini perlu disadari dan menjadi pijakan penerapan pola pendidikan Generasi Z. Karakteristik Generasi Z yang diprediksi memiliki multitasking membutuhkan kesempatan dan media aktualisasi diri. Termasuk dalam hal pendampingan Generasi Z, menurut penelitian konseling untuk Generasi Z yang disusun Caraka Putra Bhakti dan Nindiya Eka Safitri menunjukkan bahwa teknik konseling yang tepat diskusi, FGD, *problem solving* dan *simulation games*, serta adanya layanan *e-counseling* atau *cyber counseling*. Dan penggunaan media audio visual juga berpengaruh penting pada pembelajaran (Kemenag, 2019).

Dunia pendidikan pada era revolusi industri berada di masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan information super highway (Gates, 1996). Untuk meningkatkan pengetahuan, seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat agar memudahkan peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang bermanfaat untuk memudahkan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ini difungsikan untuk menarik perhatian peserta didik untuk dapat memudahkan peserta didik mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media Pembelajaran di dalam suatu proses pembelajaran adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan media flipbook. Flipbook adalah salah satu aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan flipbook dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, *link* dan video pada lembar kerja. Media flipbook ini dibuat dengan bantuan flipbook Flip PDF Profesional dikarenakan aplikasi ini tidak berbayar dan juga mempunyai fasilitas yang cukup bagus. Selain itu Flip PDF Profesional tidak hanya dapat digunakan melalui computer namun juga android berbeda dengan *Kvisoft Flip Book Maker pro* dan lainnya. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat

memasukkan *file* berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga flipbook yang dibuat lebih menarik. Selain itu, flipbook Flip PDF Profesional memiliki desain *template* dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound*. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke *format* html, exe, zip, *screen saver* dan app. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media flipbook dapat menambah sumber belajar dan minat belajar peserta didik. Penggunaan Flipbook juga dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran.

Media yang diharapkan dapat menggairahkan peserta didik dalam belajar adalah Flip PDF Profesional adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi *file* PDF ke halaman-balik publikasi digital. *Software* ini dapat mengubah tampilan *file* PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Tidak hanya itu, Flip PDF Profesional juga dapat membuat *file* PDF menjadi seperti sebuah majalah, Majalah Digital, Katalog Perusahaan, Katalog digital dan lain-lain. Kelebihan aplikasi Flip PDF Profesional penggunaannya tanpa online internet, dapat di zoom, terdapat pencarian kata, dapat digunakan di laptop, tab, dan sejenisnya.

Media ini dapat menyajikan materi terkait pembahasan yang akan dipelajari, sesuai dengan kurikulum yang ada dengan pemilihan bahasa yang

mudah dipahami, tampilan yang menarik dan praktis apabila digunakan belajar. Namun yang perlu diperhatikan perlunya aplikasi yang menunjang agar media ini dapat digunakan melalui laptop maupun android. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio tetapi animasi juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik (Sugianto, 2013:104).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rasiman pada tahun 2014, diperoleh dengan menggunakan media flipbook dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik. Untuk kelas eksperimen nilainya sebesar 82,95 dan kelas kontrol sebesar 62,35. Selain itu adanya media ini menimbulkan karakter disiplin, kerjasama, kejujuran, kepercayaan diri dan ketekunan. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan empat fase Thiagarajan yaitu define, design, mengembangkan, dan menyebarluaskan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP N 15 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia (Rasiman,2014).

Berdasarkan hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Swaji Caraka tahun 2019, bahwa modul berbasis e-book menggunakan aplikasi flipbook layak digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif peserta didik SMA ditinjau dari penilaian ahli dengan kategori sangat baik dan dari hasil respon peserta didik dengan kategori baik, peningkatan minat belajar peserta didik yang menggunakan modul berbasis e-book menggunakan aplikasi flipbook dengan skor standar gain sebesar 0,0374 dalam kategori

rendah, dan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik yang menggunakan modul berbasis e-book menggunakan aplikasi flipbook dengan skor standar gain sebesar 0,307 dalam kategori sedang. Subjek penelitian peserta didik kelas X SMAN 4 Yogyakarta (Swaji Caraka, 2019).

SMK Negeri 2 Godean terdiri dari tiga jurusan diantaranya Tata Boga, Tata Busana dan Kecantikan Rambut dan Kulit. Jurusan Tata Boga adalah salah satu kompetensi keahlian yang berada dibawah Program Studi Keahlian Tata Boga, Bidang Studi Keahlian Seni, Kerajinan dan Pariwisata. Pada Program Keahlian Tata Boga peserta didik akan dibekali dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar berkompeten dalam mengolah dan menyajikan beragam jenis makanan. Peserta didik SMK Program Keahlian Tata Boga dibekali pengetahuan higiene sanitasi pada mata pelajaran Keamanan Pangan pada kelas X.

Peneliti memilih mengambil salah satu Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Keamanan Pangan dengan materi Personal Higiene yang ada pada silabus dan sesuai dengan KD 3.5 yaitu Menerapkan personal higiene. Tujuan dari mata pelajaran tersebut diantaranya agar peserta didik dapat memahami sanitasi higiene, menerapkan personal higiene yang baik dan dapat melakukan penerapan personal higiene saat mengolah dan melayani makanan. Penelitian ini dilakukan karena peneliti melihat peserta didik yang masih belum paham akan Higiene pribadi dalam penerapannya dengan rata-rata nilai yang kurang dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) keamanan pangan yang diterapkan yaitu 80.

Dari hasil hasil ujian tengah semester dan ujian akhir semester di SMKN 2 Godean, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keamanan Pangan masih kurang optimal. Hampir seluruh siswa belum tuntas KKM saat melaksanakan ujian akhir sekolah, yaitu nilai kurang dari 80. Pada kelas X Boga 2 siswa yang belum tuntas KKM sejumlah 90,63%. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keamanan Pangan masih tergolong rendah. Rendahnya nilai mata pelajaran keamanan pangan dapat disebabkan pada metode dan media pembelajaran.

Media Flipbook Keamanan Pangan Kelas X di SMK ini belum ada sebelumnya. Sekolah hanya menyediakan buku paket yang hanya dapat dipinjam peserta didik. Buku paket tentang Keamanan Pangan Kelas X di perpustakaan kebanyakan besar dan kurang menarik sehingga peserta didik masih kurang maksimal untuk terdorong membaca. Hal ini membuat peserta didik kurang belajar mandiri yang hanya mengandalkan penjelasan dari guru. Permasalahan yang terjadi yang berkaitan dengan media pembelajaran diupayakan untuk mencoba membuat sebuah media berbentuk flipbook mata pelajaran Keamanan Pangan Kelas X.

Berdasarkan observasi peneliti telah melihat bahwa proses pembelajaran di SMKN 2 Godean menggunakan metode ceramah dengan mengandalkan penjelasan dari pendidik atau guru. Media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 2 Godean berupa media power point, modul dan video pembelajaran yang bersumber dari internet. Proses pembelajaran di sekolah tentu dipengaruhi beberapa faktor yang mendukung antara lain peserta didik, guru, fasilitas, lingkungan serta media pengajaran/pendidikan.



Dalam proses pembelajaran inilah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat berpengaruh membantu belajar peserta didik. Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu bahan penting yang dibutuhkan oleh guru dalam interaksi dengan peserta didik.

Keterbatasan peserta didik dalam menerapkan higiene sanitasi karena peserta didik belum memahami arti pentingnya higiene sanitasi. Salah satu indikator higiene ialah higiene personal. Salah satu contoh penerapan higiene personal ialah dengan mencuci tangan dengan sabun. Tangan yang bersentuhan langsung dengan kotoran manusia atau binatang, ataupun cairan tubuh lain seperti ingus, dan makanan atau minuman yang terkontaminasi saat tidak dicuci dengan sabun dapat memindahkan bakteri, virus, parasit pada orang lain yang tidak sadar bahwa dirinya sedang ditularkan (Kementerian Kesehatan RI, 2014:1). Mencuci tangan dengan sabun merupakan kewajiban bagi penjamah makanan. Indikator lain yang ditemukan ialah masih ditemukan peserta didik yang lupa mencuci tangan atau peralatan yang kontak dengan bahan mentah sebelum digunakan untuk bahan matang.

Pembelajaran di kelas saat ini menggunakan kurikulum 2013 revisi yang mengharuskan pembelajaran lebih difokuskan untuk diskusi. Metode diskusi ini dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran buku untuk bahan diskusi. Hal ini membuat kegiatan belajar mengajar berupa penjelasan materi membuat peserta didik bosan, mengantuk sehingga peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran di dalam kelas. Apabila diterangkan materi yang banyak tulisan peserta didik kurang antusias. Meskipun tidak semua

peserta didik dalam satu kelas seperti itu, namun perlu diperhatikan agar semua peserta didik dapat menerapkan apa yang telah dipelajari.

Media pembelajaran yang baru dapat menambah sumber belajar dalam proses belajar peserta didik antara lain bahan pengajaran akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Peneliti memilih untuk mengembangkan media flipbook untuk mata pelajaran Keamanan Pangan agar peserta didik dapat membaca materi pembelajaran tidak dari buku paket yang besar dan tebal. Adanya perkembangan teknologi juga dapat menunjang media ini digunakan. Media flipbook ini akan diujicobakan penggunaannya melalui android. Peserta didik dapat belajar dan paham akan apa yang mereka pelajari dan dapat menerapkan ketika mereka melaksanakan praktik.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran pendukung untuk menambah sumber belajar yang diharapkan dapat membuat peserta didik nyaman dan senang dengan materi yang dipelajarinya. Salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan adalah flipbook. Pengembangan media flipbook tentang Personal Higiene dan penerapan Personal Higiene saat mengolah dan melayani makanan yang baik pada mata pelajaran Keamanan Pangan. Selain itu flipbook sendiri belum ada yang diaplikasikan kepada mata pelajaran Keamanan Pangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran personal higiene pada mata pelajaran Keamanan Pangan di SMK Negeri 2 Godean dan diuji kelayakannya kepada ahli media, ahli materi dan peserta didik kelas X Tata

Boga. Pengembangan media ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber belajar dan kelayakan yang dilihat dari segi tampilan, materi dan bahasa mampu membantu proses kegiatan belajar mengajar dengan memotivasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan IPTEK menyebabkan tuntutan untuk membuat media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang pembelajaran.
2. Perlunya media pembelajaran yang menunjang kebutuhan sesuai karakter peserta didik seperti media elektronik yang menarik.
3. Buku penunjang cetak maupun elektronik kurang praktis dan penggunaannya kurang maksimal.
4. Perlunya media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar peserta didik.
5. Perlunya media pembelajaran yang praktis dan menarik sehingga peserta didik dapat paham dan menerapkan yang dipelajari.
6. Kurangnya kesadaran peserta didik sehingga masih ada yang belum menerapkan personal hygiene.
7. Metode pembelajaran seperti ceramah dan diskusi yang kurang efektif.
8. Perlunya sumber belajar baru seperti media pembelajaran yang dapat membantu belajar peserta didik agar menerapkan ilmu setelah mempelajarinya.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditetapkan di atas tentunya tidak semua masalah akan dilakukan peneliti, pada penelitian ini masalah akan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa media flipbook mata pelajaran keamanan pangan dengan materi personal Higiene di tempat kerja sebelum melaksanakan kegiatan praktikum dan menguji kelayakan media flipbook tersebut.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran flipbook Personal Higiene?
2. Bagaimana kelayakan media flipbook Personal Higiene berdasarkan ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran media flipbook dengan materi Personal Higiene.
2. Mengetahui kelayakan dari media flipbook dengan materi Personal Higiene berdasarkan ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Peserta didik
  - a. Dapat menggunakan media flipbook keamanan pangan materi personal higiene sebagai sumber belajar peserta didik.

- b. Membantu peserta didik untuk belajar materi personal higiene secara mandiri.
2. Bagi Guru
    - a. Sebagai bahan pertimbangan berupa media untuk menyampaikan pelajaran keamanan pangan tentang personal Higiene.
    - b. Sebagai tambahan bahan referensi dalam meningkatkan media dan metode yang lebih bervariasi untuk mengajar mata pelajaran Keamanan Pangan.
    - c. Untuk menambah pengetahuan tentang pengembangan media Flipbook mata pelajaran Keamanan Pangan.
3. Bagi Sekolah dan UNY
    - a. Sebagai bahan informasi bagi lembaga pendidikan tentang media flipbook Keamanan Pangan dengan materi Personal Higiene.
    - b. Sebagai salah satu alat sumber belajar yang dapat membantu dalam proses pembelajaran Keamanan Pangan di sekolah.
4. Bagi Peneliti
    - a. Memberikan pengetahuan dan wawasan sebagai calon guru sehingga mampu mengembangkan media pembelajaran guna menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan baik.
    - b. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran.
    - c. Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengembangkan media pembelajaran berupa Flipbook Keamanan Pangan materi Personal Higiene.

## **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan media Flipbook materi Personal Higiene untuk peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Godean ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 Kompetensi Keahlian Tata Boga (C2) pada mata pelajaran Keamanan Pangan dengan kompetensi dasar 3.5. menerapkan personal Higiene.

Media Flipbook tentang Personal Higiene ini merupakan rangkuman yang berisi materi tentang Personal Higiene yang perlu diperhatikan dan dilakukan seseorang sebelum melaksanakan kegiatan praktikum di dapur atau tempat kerja. Media Flipbook ini terdiri dari cover, isi, dan penutup. Flipbook berisi materi: 1. Pengertian Personal Higiene, 2. Tujuan Personal Higiene, 3. Prosedur Personal Higiene seperti pakaian dan perlengkapan kerja yang standar, prosedur membersihkan diri sebelum kerja. Bentuk media Flipbook ini berupa buku elektronik (bisa diperbesar diperkecil). Cover dan isi flipbook berwarna. Di dalam Flipbook terdapat materi berupa tulisan, gambar animasi, dan video. Diharapkan dengan adanya media Flipbook Personal Higiene ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar dalam kegiatan proses pembelajaran dan diterapkan sebelum melakukan praktikum.