

# PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* HIDANGAN MAIN COURSE PADA MATA KULIAH KULINER EROPA DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI KULINER

Fenty Rahayu Arinta<sup>1)</sup>, Cokorda Istri Raka Marsiti<sup>2)</sup>, Ni Wayan Sukerti<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner  
Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha

Email: fenty@undiksha.ac.id, raka.marsiti@undiksha.ac.id, wayan.sukerti@undiksha.ac.id

## ABSTRAK

Secara garis besar, tujuan penelitian ini adalah dalam rangka; 1) menghasilkan media pembelajaran *flipbook* hidangan main course pada mata kuliah Kuliner Eropa, 2) uji kelayakan *flipbook* hidangan main course, 3) mengetahui respon mahasiswa di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner terhadap media *flipbook* hidangan main course. Hasil penelitian didapatkan menggunakan jenis penelitian R & D (*Research and Development*) dan model pengembangan 4D (*define, design, development, disseminate*). Responden dalam penelitian ini yaitu 30 mahasiswa semester 6 yang telah lulus di mata kuliah Kuliner Eropa pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Dengan menggunakan metode penilaian skala Likert, kuesioner didistribusikan kepada para ahli dan responden untuk pengumpulan data. Hasil yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dari temuan tersebut, *flipbook* hidangan main course dengan menggunakan model 4D dinilai "sangat layak" baik dari ahli isi, ahli desain, ahli media pembelajaran dan perolehan responden khususnya mahasiswa dalam kategori "sangat baik". Penelitian ini berkontribusi bahwa penggunaan media belajar khususnya *flipbook* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan vokasi khususnya bidang kuliner.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Flipbook*, Kuliner Eropa

## ABSTRACT

*In general, the purpose of this research is in order to; 1) produce a learning media flipbook of main course dishes in the European Culinary course, 2) test the feasibility of the main course dish flipbook, 3) find out the response of students in the Culinary Arts Vocational Education study program to the main course dish flipbook media. The results of the study were obtained using the type of research R & D (Research and Development) and the 4D development model (define, design, develop, disseminate). Respondents in this study were 30 6th semester students who had passed the European Culinary course in the Culinary Arts Vocational Education Study Program. Using the Likert scale assessment method, questionnaires were distributed to experts and respondents for data collection. The results obtained were then processed and analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. From the findings, the flipbook of main course dishes using the 4D model is considered "very feasible" both from content experts, design experts, learning media experts and the acquisition of respondents, especially students in the "very good" category. This research contributes that the use of learning media, especially flipbooks, can improve the quality of learning in vocational education, especially the culinary field.*

**Keywords :** Learning Media, Flipbooks, European Culinary

## 1. PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 yang pertama kali dicetuskan oleh Angela Merkel, merupakan perubahan dalam aspek produksi & industri yang menggabungkan teknologi digital dan internet [1]. Perubahan yang terjadi juga memberikan dampak yang besar, salah satunya di bidang pendidikan atau yang dikenal dengan pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, pendidikan dituntut dapat beradaptasi dan bersaing secara ketat seiring pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini. [2]

[3]. Selain itu, terdampaknya bidang khususnya pendidikan kejuruan yang memiliki relasi dengan dunia kerja menuntut generasi milenial agar tidak cerdas dalam hal teori tetapi juga kemampuan belajar yang tinggi [1].

Teknologi menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan, seiring dengan munculnya berbagai sarana pembelajaran elektronik seperti e-learning, *flipbook*, aplikasi, e-modul dll [4]. Dengan demikian, perubahan cara belajar di kalangan yang sebagian besar merupakan generasi *digital native* juga harus diimbangi dengan penyesuaian metode pembelajaran atau sarana pembelajaran oleh para guru di kelas. Perubahan ini memastikan proses pembelajaran dalam kelas berjalan efektif dan sesuai tujuan pembelajaran yang dirancang [5].

Perubahan era dalam dunia pendidikan ini juga terjadi di perguruan tinggi vokasi seperti halnya di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Peneliti juga melakukan observasi awal terhadap dosen dan menganalisis kebutuhan pembelajaran awal mahasiswa yang telah mempelajari mata kuliah kuliner Eropa sebelumnya. Hasil dari wawancara dan analisis awal tersebut yaitu belum adanya pembaruan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar baru mahasiswa dan perkembangan digital, belum adanya pengembangan *flipbook* pada mata kuliah Kuliner Eropa sebelumnya, sejumlah 86% mahasiswa memiliki minat jika materi main course pada mata kuliah Kuliner Eropa disajikan menggunakan *flipbook*, 83% mahasiswa tertarik jika media belajar main course menggunakan konten menarik seperti gambar, video, dan audio, dan 84% mahasiswa telah terbiasa menggunakan layanan belajar digital dalam pembelajaran.

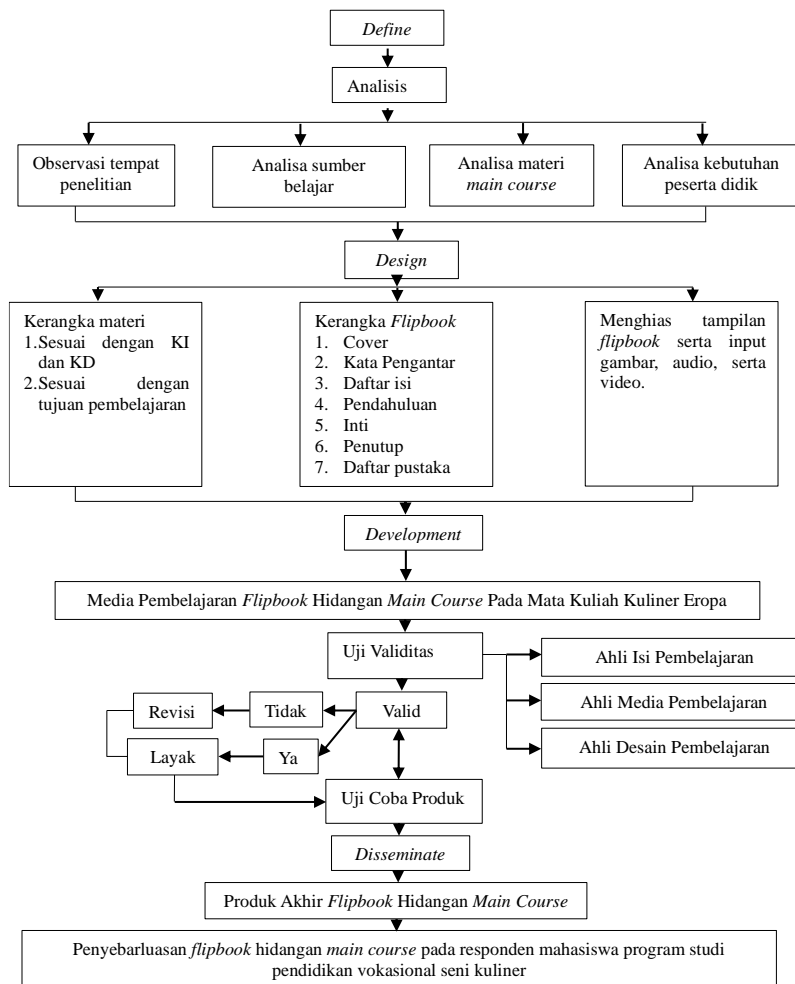
Maka untuk mengatasi masalah diatas dikembangkan media *flipbook* dengan materi main course pada mata kuliah Kuliner Eropa dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Peserta didik memiliki ketertarikan yang besar terhadap sistem multimedia yang menampilkan teks, gambar, video, audio, dan animasi, sehingga pembelajaran interaktif dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan termotivasi untuk belajar [6]. Salah satu penerapan dari media interaktif ini yaitu penggunaan media digital *flipbook* dalam media pembelajaran.

*Flipbook* adalah salah satu lingkungan belajar berupa buku elektronik yang dapat digunakan di handphone atau layar, dan setiap halamannya dapat dibuka seperti buku biasa [7]. Penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran dianggap mampu menumbuhkan minat dan pemahaman siswa sehingga partisipasi siswa juga meningkat. Mardiana & Harti, (2022) berpendapat, media pembelajaran elektronik berupa *flipbook* terbukti terbukti membantu menumbuhkan kecakapan siswa saat memahami materi hubungan dan pelanggan. [8]. *Flipbook* juga terbukti valid dan praktis dalam meningkatkan minat dan pengalaman peserta didik pada materi sistem ekskresi manusia [9]. Amanullah (2020) menambahkan pendapat kuat bahwa penggunaan media *flipbook* membuat pembelajaran menjadi sangat fleksibel dan menarik, baik secara visual maupun audio visual. Hal ini merupakan langkah cerdas untuk menciptakan atmosfer pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan lebih komunikatif, serta membantu siswa dalam memahami materi yang telah diberikan oleh guru. [6]. Selain itu pula penggunaan media pembelajaran *flipbook* belum pernah diadakan atau dilaksanakan sebelumnya pada mata kuliah Kuliner Eropa. Simpulan yang diperoleh dari sebagian hasil penelitian di atas ialah bahwa pemanfaatan *flipbook* sebagai media pembelajaran dapat memperluas pemahaman dan keaktifan peserta didik sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu opsi dalam pembelajaran mata kuliah Kuliner Eropa.

Melihat uraian pemaparan diatas, dipandang penting untuk mengembangkan sebuah bahan ajar dimana dalam hal ini berupa *flipbook*. Adanya bahan ajar berupa buku digital seperti *flipbook* diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan dan memotivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran hidangan main course mata kuliah Kuliner Eropa. Terkait hal ini peneliti melakukan pengembangan media ajar dengan judul "Pengembangan *Flipbook* Hidangan Main Course Pada Mata Kuliah Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner".

## 2. METODE

Bentuk penelitian ini diklasifikasikan sebagai jenis penelitian Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan *flipbook* hidangan main course menggunakan model 4D, dengan alasan pengembangan ini sistematis, mudah dipahami dan cocok untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Model 4D ini dikembangkan berdasarkan pengalaman nyata Sivasailam Thiagarajan, Dorothy Semmel, dan Melvyn Semmel [10]. Tahap pengembangan *flipbook* hidangan main course model 4D digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model 4D  
 Sumber: Adaptasi dari Thiagarajan, (1974) [10]

Adapun prosedur dari model pengembangan 4D, adalah:

### A. Pendefinisian (Define)

Fase pertama dalam model pengembangan 4D adalah tahap pendefinisian atau define. Dalam tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan di lapangan [11]. Tahap pendefinisian dalam penelitian pengembangan *flipbook* hidangan main course terdiri dari observasi tempat penelitian, analisa sumber ajar, analisa materi main course, analisa kebutuhan peserta didik. Pengumpulan data pada tahap ini melalui observasi, wawancara dengan dosen pengampu dan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa.

### B. Perancangan (Design)

Setelah melalui tahap pendefinisian dan analisis-analisis, maka diputuskan untuk membuat produk pengembangan yang diawali dengan proses perancangan terlebih dahulu. Perancangan dalam hal ini adalah membuat design tampilan dan kerangka isi *flipbook* yang hendak dibuat. Kerangka materi dalam *flipbook* yang hendak dibuat berdasarkan KD yang tertera pada RPS mata kuliah Kuliner Eropa, namun dalam penelitian ini dikhususkan pada materi main course.

### C. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk pembuatan produk pengembangan *flipbook*. Setelah rancangan *flipbook* dilakukan, maka tahap selanjutnya yaitu pembuatan produk akhir berupa *flipbook*. Tahap berikutnya *flipbook* yang telah dibuat akan diujikan oleh ahli (expert judges). Tujuan dari validasi adalah untuk menentukan apakah produk yang akan didistribusikan layak untuk mencapai cobakan atau tidak [12]. Tahap uji ahli instrumen yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu 2 dosen ahli

instrumen, uji ahli media dan desain melibatkan 2 dosen ahli media dan desain pembelajaran di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan Undiksha, dan terakhir uji ahli isi pembelajaran melibatkan 2 dosen di prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Setelah *flipbook* sudah diujikan kepada ahli, maka hasil yang diperoleh akan dianalisis lebih lanjut untuk menentukan predikat seberapa layak media *flipbook* ini untuk digunakan atau lanjut ke tahap respon mahasiswa terhadap produk.

#### **D. Penyebaran (Disseminate)**

Tahap ini adalah tahap penggunaan produk akhir dalam skala yang lebih besar. *Flipbook* diserahkan terlebih dahulu kepada dosen pengampu mata kuliah Kuliner Eropa, guna penyerahan dan konfirmasi hasil pengembangan. Setelah mendapatkan predikat seberapa layak media *flipbook* ini digunakan. Maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji respon. Pengisian kuesioner diikuti mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner yang telah menempuh mata kuliah Kuliner Eropa sebelumnya. Hasil pengembangan *flipbook* ini disebarluaskan atau dipublikasikan secara terbatas dengan cara membagikan link kepada Dosen Pengampu Mata Kuliah Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut paparan hasil penelitian pengembangan *flipbook* hidangan main course pada mata kuliah Kuliner Eropa.

#### **A. Pendefinisian (Define)**

Peneliti melakukan observasi awal terhadap dosen pengampu dan analisis kebutuhan awal pembelajaran kepada mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Kuliner Eropa sebelumnya. Hasil dari wawancara dan analisis awal tersebut yaitu belum adanya pembaruan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar baru mahasiswa dan perkembangan digital, belum adanya pengembangan *flipbook* pada mata kuliah Kuliner Eropa sebelumnya. Pada analisis akhir, beberapa kegiatan dilakukan diantaranya:

##### **a) Observasi Tempat Penelitian**

Tempat penelitian pengembangan *flipbook* ini berlokasi di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Jurusan Teknologi Industri, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha yang beralamatkan di Jalan Udayana, No 11 Kampus Tengah Singaraja-Bali. Program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner mempunyai fasilitas dan sarana prasarana penunjang proses pembelajaran seperti, laboratorium praktikum, LCD proyektor, papan tulis (white board), meja, kursi, toilet, kantin, serta meja dan kursi yang disediakan untuk dosen dan mahasiswa. Selain itu untuk fasilitas internet untuk mendukung pembelajaran teknologi, tersedia Wi-fi milik lembaga yang bisa dinikmati bersama. Sehingga jika terdapat pembelajaran yang membutuhkan internet, mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner bisa menggunakan fasilitas tersebut.

##### **b) Analisa Sumber Belajar**

Analisa ini dilakukan oleh peneliti terhadap dalam hal ini menganalisis mengenai materi main course dalam mata kuliah Kuliner Eropa, menghasilkan bahwa ketersediaan bahan pembelajaran yang tersedia memang sudah ada seperti modul, RPS, silabus, serta power point serta video dari Youtube. Beliau juga menuturkan bahwa sumber belajar mahasiswa perlu diperluas lagi dan media belajar yang perlu diperbarui sesuai kebutuhan zaman dan kebiasaan mahasiswa

##### **c) Analisa Materi Main Course**

Materi main course atau hidangan utama dalam mata kuliah Kuliner Eropa merupakan mata kuliah yang memerlukan kegiatan praktikum, sehingga menjadi perhatian belajar khusus karena perlu adanya kegiatan praktikum yang mampu memberi pengalaman mengolah hidangan kepada peserta didik dan tidak hanya sebatas angan saja. Hal ini didapatkan dalam RPS yang diberikan dosen pengampu mata kuliah selama kegiatan observasi

##### **d) Analisa Kebutuhan Peserta Didik**

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada mahasiswa, sejumlah 86% mahasiswa memiliki minat jika materi main course pada mata kuliah Kuliner Eropa disajikan menggunakan *flipbook*, 83% mahasiswa tertarik jika media belajar main course menyuguhkan konten menarik seperti gambar, video, dan audio, dan 84% mahasiswa telah terbiasa menggunakan layanan belajar digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, mahasiswa memang memiliki ketertarikan minat dalam inovasi dan pembaharuan media belajar khususnya yang menyajikan gambar, audio, serta video. Dari inovasi media pembelajaran ini, diharapkan akan membuat minat dan semangat mahasiswa dalam belajar semakin meningkat.. Didukung dengan semua mahasiswa telah memiliki device seperti laptop dan gawai yang mampu menunjang inovasi media pembelajaran *flipbook* [13].

## B. Perancangan (Design)

Tahap selanjutnya yaitu desain atau perancangan *flipbook* hidangan main course. Berikut tahap langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan perancangan. Menurut [14] pada saat memanfaatkan media berbasis visual, ada beberapa hal yang harus dipikirkan, antara lain, prinsip-prinsip keterusterangan, penggabungan, aksentuasi, dan keseimbangan. Dengan memperhatikan prinsip tersebut maka tercipta desain visual *flipbook* yang baik. Hasil akhir produk *flipbook* yang dikembangkan berupa link yang didapatkan dari proses penginputan audio, gambar, serta video menggunakan software bawaan aplikasi canva yaitu heyzine. Keunggulan Heyzine yaitu mudah digunakan dan diakses, serta memiliki fitur-fitur menarik berupa animasi, gambar, video dan audio [15]. *Flipbook* atau sering dikenal dengan modul elektronik dikembangkan mengacu pada rekomendasi format penyusunan bahan ajar *flipbook* yang dikemukakan oleh Usman Aulia et al., (2021) diantaranya [16]:

1. Cover yang meliputi sampul depan dan judul
2. Kata pengantar
3. Daftar isi
4. Kompetensi Inti
5. Kompetensi Dasar
6. Tujuan yang akan dicapai
7. Materi yang meliputi muatan materi pelajaran serta kegiatan pendukung dalam pembelajaran
8. Kuis dan soal evaluasi
9. Sampul penutup

Dari rekomendasi format di atas, kemudian dimodifikasi dengan penambahan glosarium serta fitur yang menunjang literasi mahasiswa, seperti ayo berpikir, dan jendela informasi yang berisikan uraian singkat wawasan materi guna memantik pengetahuan dan wawasan umum mahasiswa. Ukuran halaman yang digunakan yaitu A4 sesuai dengan standar yang didesain menggunakan aplikasi canva. Bagian cover *flipbook* memuat judul, nama penulis, logo Undiksha, serta ilustrasi gambar hidangan main course.

Kompetensi dasar yang dikembangkan dalam bentuk *flipbook* adalah bagian Mengkaji mengenai main course. Pada tahap ini juga mulai mengumpulkan bahan-bahan untuk proses pengembangan berupa materi dan aset desain lainnya. Penyusunan Instrumen uji validasi produk juga dilakukan pada tahap ini meliputi uji ahli isi, desain dan media pembelajaran serta uji respon mahasiswa. Instrumen uji validasi produk mengacu pada instrumen yang digunakan oleh Marsiti et al., (2023), Usman Aulia et al., (2021), dan Ramadania (dalam Setiadi et al., 2021) dan Nariswari et al., (2022) dan olahan peneliti[17][16][19][20].

Instrumen uji ahli isi diterapkan untuk mengetahui kualitas isi/materi pembelajaran dari materi main course pada *flipbook* yang meliputi indikator kesesuaian dengan perangkat ajar, penulisan yang mencakup format penulisan bahasa dan penggunaan kata, lalu ada sajian dengan cakupan kemudahan akses dan sensasi flipping. Selanjutnya, uji ahli media diterapkan untuk mengetahui kualitas media dari materi main course pada *flipbook* yang meliputi indikator penyusunan yang mencakup kesesuaian dengan perangkat ajar, manfaat media, serta tampilan media. Sedangkan, instrumen uji ahli desain diterapkan untuk mengetahui kualitas desain dari materi main course pada *flipbook* yang meliputi aspek audio visual, kegunaan, serta tampilan. Kisi-kisi instrumen uji ahli isi dapat diamati pada tabel dibawah.

Berbeda dengan instrumen uji respon yang diterapkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk pengembangan *flipbook* pada materi main course meliputi indikator fungsi dan manfaat.

Teknik analisis data dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian pengembangan *flipbook* ini. Komentar dan masukan dari para validator digunakan untuk melakukan analisis kualitatif selama tahap validasi. Para ahli dalam bidang desain, media pembelajaran, dan ahli materi turut berkontribusi dalam diskusi. Sebagai acuan revisi dan pertimbangan perbaikan produk *flipbook*, data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif.

Sementara itu, Analisis kuantitatif data yang diperoleh bersumber angket kuesioner validasi ahli desain dan media pembelajaran, validasi ahli isi, serta angket data responden mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Semua data angket yang diperoleh dijabarkan secara kuantitatif serta hasil penjumlahan akan dikonversikan dalam bentuk persentase. Penilaian yang digunakan yaitu menggunakan skala likert modifikasi dengan poin genap rentan 1-4. Skala likert yang berjumlah atau skor ganjil memberi pilihan keragu-raguan atau netralitas [21]. Setelah data diperoleh, data kemudian diolah menggunakan rumus [22]:

$$\text{Persentase} = \sum \frac{(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad 1)$$

Keterangan:

$\Sigma$  = jumlah

n = jumlah seluruh item kuesioner

Berdasarkan pernyataan [23] 30 responden mahasiswa atau sebesar 62,5% dari populasi yang artinya 10% lebih dari total populasi telah mengisi kuesioner. Sehingga hasil perolehan skor pada kuesioner respon 30 mahasiswa dapat digunakan dalam penelitian.

Hasil perolehan data dari respon peserta didik dihitung menggunakan rumus [24]:

$$\text{Hasil respon} = \frac{\sum R}{N} \times 100\% \quad 2)$$

Hasil yang di dapat dari perhitungan uji ahli dan respon kemudian masing-masing dikonversi untuk mendapatkan informasi yang bermakna dan merujuk pada Widar Arianto et al., (2023) [25].

Tabel 1. Konversi Tingkat Kelayakan *Flipbook* Hidangan Main Course Oleh Masing-Masing Ahli

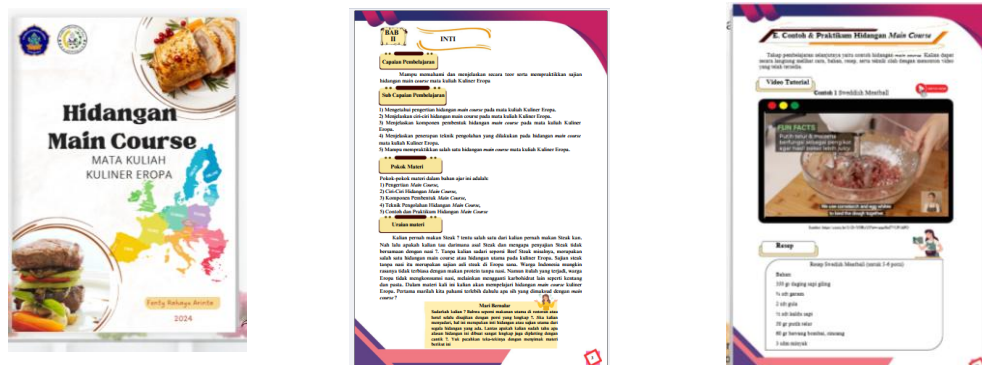
Skor rata-rata	Kualifikasi
0%-19,99%	Sangat Tidak Baik
20%-39,99%	Tidak Baik
40%-59,99%	Cukup Baik
60%-79,99%	Baik
80%-100%	Sangat Baik

Tabel 2. Tingkat Kualifikasi Respon Mahasiswa Terhadap *Flipbook* Hidangan Main Course

Skor rata-rata	Kualifikasi
0%-19,99%	Sangat Tidak Baik
20%-39,99%	Tidak Baik
40%-59,99%	Cukup Baik
60%-79,99%	Baik
80%-100%	Sangat Baik

### C. Pengembangan (Development)

Ketika perancangan *flipbook* selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya yaitu pembuatan produk akhir berupa *flipbook*. Proses diawali dengan pembuatan isi serta tampilan *flipbook*, pembuatan ini dilakukan dengan microsoft word juga aplikasi canva. Pada aplikasi canva berlangsung yaitu tahap penginputan desain lay out, line, serta kolom informasi. Selanjutnya desain yang sudah jadi diproses kedalam aplikasi bawaan canva yaitu heyzine. Heyzine merupakan software bawaan aplikasi canva yang menjadikan desain dari canva menjadi *flipbook*. Pada tahap ini proses penginputan audio, gambar serta video kedalam produk *flipbook*. Setelah sudah semua diinput maka selanjutnya yaitu proses finishing *flipbook* yang selanjutnya siap diakses dalam bentuk link. Berikut adalah tampilan *flipbook* materi *main course*:



a) b) c)  
 Gambar 2. Tampilan *Flipbook*

*Flipbook* terdiri dari beberapa kerangka. berdasarkan gambar 1 a) memuat Pada bagian cover memuat yaitu logo undiksha, prodi, judul, ilustrasi hidangan *main course*, nama penulis dan tahun dibuat. Gambar b) memuat 4 sub bab di dalamnya yaitu: capaian pembelajaran, sub capaian pembelajaran, pokok materi dan uraian materi. Sedangkan gambar c) memuat 3 video sebagai contoh pengolahan hidangan *main course*. Video yang disajikan bisa diperbesar dan diatur volumenya, karena video akan otomatis direct ke youtube.

Setelah produk selesai di kembangkan maka dilanjutkan dengan tahap uji kelayakan, rangkuman hasil uji kelayakan dapat di amati pada tabel di bawah.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Kelayakan

Pengujian Validasi Ahli	Persentase	Kriteria
Ahli isi pembelajaran	95%	Sangat Baik
Ahli desain pembelajaran	98,86%	Sangat Baik
Ahli media pembelajaran	98,75%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, Kelayakan *Flipbook* hidangan *main course* oleh ahli isi termasuk ke dalam kategori sangat layak diterapkan dalam pelaksanaan perkuliahan Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Tentu dengan kategori sangat layak ini mengindikasikan bahwa *flipbook* yang dihasilkan telah memenuhi semua indikator penilaian yang di dalamnya yaitu isi, penulisan, serta sajian. Dengan terpenuhinya semua indikator penilaian, berarti *flipbook* yang telah dihasilkan berhasil mencapai kategori *flipbook* yang sangat layak oleh ahli isi. Ini konsisten dengan temuan penelitian yang dilakukan Prisila et al., (2021) yang sama mengembangkan *flipbook* dan memperoleh kategori sangat layak oleh ahli isi [22]. Pada indikator sajian, menurut ahli isi memperoleh kategori sangat layak, hal ini mendukung pendapat Mahendri et al. (2022) mengenai ciri *flipbook* yang baik yaitu efek *flipbook* yaitu membalik halaman buku seolah-olah membaca buku sungguhan, dilengkapi dengan gambar, link referensi, audio, video tutorial serta tes dan latihan, produk yang dihasilkan mudah diakses [24].

Uji ahli desain pembelajaran. *flipbook* hidangan *main course* ini memperoleh kategori sangat layak dan sesuai dengan instrumen penilaian. Ahli desain pembelajaran memberikan skor maksimal dari keseluruhan indikator yaitu aspek video visual, kegunaan, dan tampilan. Hal ini mengindikasikan bahwa indikator kegunaan dalam *flipbook* hidangan *main course* sejalan dengan Sari et al., (2016) manfaat atau kegunaan media pembelajaran dalam pendidikan yaitu dapat menjelaskan penyajian pesan komunikasi dalam pembelajaran [26].

Uji ahli media pembelajaran menyatakan bahwa media *flipbook* hidangan *main course* sangat layak dari segi media pembelajaran. Tentu dengan indikator pencapaian yang dinilai oleh kedua ahli. Ahli media pembelajaran 1 memberikan skor maksimal dari ketiga indikator yaitu penyusunan, manfaat media, serta tampilan media. Perolehan nilai oleh ahli media pembelajaran 1 ini sejalan dengan manfaat media dalam pembelajaran. Andriani & Hadijah, (2021) menerangkan media sebagai perantara yang mengantar pesan dan tercapainya tujuan, sehingga dengan bantuan media dalam proses belajar mengajar, pembelajaran menjadi sangat menarik dan mempermudah proses belajar mengajar [27].

#### D. Penyebaran (Disseminate)

Tahap terakhir yaitu disseminate atau penyebaran. Penyebaran *flipbook* hidangan *main course* ini dilakukan secara terbatas yaitu menyebarkan di lingkungan program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner khususnya pada mata kuliah Kuliner Eropa kepada dosen pengampu dan mahasiswa. Pada tahap ini *flipbook* hidangan *main course* disebarikan melalui link <https://heyzine.com/flip-book/ef0bf80e45.html> kepada mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner semester 6 pada angkatan 2021 dengan syarat yang telah lulus mata kuliah Kuliner Eropa pada semester sebelumnya rangkuman hasil uji kelayakan dapat di amati pada tabel di bawah:

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Respon Peserta Didik

Indikator	Persentase	Kriteria
Fungsi dan Manfaat Sajian dan Tampilan	88,66%	Sangat Baik
Rata-rata	88,66%	Sangat Baik

Dari 10 pernyataan yang diajukan melalui kuesioner G-Form kepada responden. Terdapat 2 pernyataan dengan skor tertinggi yaitu dari kedua indikator fungsi dan manfaat serta sajian dan tampilan yang berbunyi “Media *flipbook* hidangan main course mampu meningkatkan pemahaman saya dalam mempelajari materi main course” dan “Tampilan audio dan video pada *flipbook* menambah kejelasan materi hidangan main course”. Kedua pernyataan ini mengindikasikan bahwa *flipbook* hidangan main course menurut sudut pandang respon pengguna memang unggul sifatnya dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran main course dan memiliki tampilan audio dan video yang bersifat menambah kejelasan materi. Tentu saja hal ini diperoleh dari proses tahapan pengembangan dan alur dalam penyusunan dengan memperhatikan teori-teori dan sumber yang ada. Hal ini mendukung pernyataan Rahayu et al. (2021) bahwa *flipbook* memang terbukti sebagai media yang mampu meningkatkan pemahaman melalui fitur yang dimiliki seperti audio dan video yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik [28].

Meskipun demikian menurut data pada respon mahasiswa terdapat 2 pernyataan dengan skor paling rendah, namun masih berkategori sangat baik. Hal ini berkenaan dengan bahasa yang digunakan dalam *flipbook* serta peran *flipbook* dalam menyajikan materi yang dapat mempermudah memahami materi main course. Tentunya 2 indikator kelemahan *flipbook* hidangan main course ini akan menjadi perhatian khusus dalam penelitian ini dan terus diperbaiki dengan cara adanya penelitian lebih lanjut untuk mengatasi hal tersebut.

Dalam kuesioner respon mahasiswa juga memberikan kesan dan pesan selama menggunakan *flipbook* hidangan main course ini. Kesan positif yang menyatakan “*Flipbook* memberikan kesan media lebih menarik, dengan kombinasi antara animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang dapat menggali siswa untuk lebih interaktif”. Ada juga yang menyatakan bahwa *flipbook* sudah sangat bagus dalam pembelajaran sangat membantu khususnya untuk mahasiswa yang enggan membuka buku dapat dibantu dengan *flipbook* ini. Tentu kesan positif ini sangat mendukung penelitian sebelumnya. Mardiana & Harti, (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan terbukti valid dan praktis dalam meningkatkan minat dan pengalaman peserta didik. Pada sisi lain terdapat saran yang mengungkapkan bahwa audio dalam *flipbook* hidangan main course terkesan membuat mengantuk, sehingga diganti dengan musik yang mampu membangkitkan semangat. Hal ini sudah diterima dan diperbaiki pada hasil akhir *flipbook* hidangan main course [8].

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Selama proses pengembangan *flipbook* hidangan main course untuk mata kuliah Kuliner Eropa pada program studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner, dapat diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut: 1) Proses pengembangan *flipbook* hidangan main course untuk mata kuliah Kuliner Eropa di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner menggunakan strategi penelitian dan pengembangan R&D dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Development, Disseminate), 2) Hasil kelayakan oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran terhadap *flipbook* hidangan main course untuk mata kuliah Kuliner Eropa termasuk kategori sangat layak, dan 3) Hasil respon mahasiswa di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner terhadap *flipbook* hidangan main course untuk mata kuliah Kuliner Eropa termasuk pada kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan pada penelitian pengembangan dan kesimpulan *flipbook* hidangan main course untuk mata kuliah Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, dapat diberikan saran sebagai berikut 1) Hasil pengembangan *flipbook* hidangan main course pada mata kuliah Kuliner Eropa ini bisa dibuat dengan menggunakan website atau aplikasi yang sejenisnya dan bersifat prabayar, sehingga mengefisienkan waktu saat mengakses *flipbook*, 2) Untuk penilaian yang lebih mendalam dan memperkaya keilmuan pembelajaran *flipbook* hidangan main course ini, penelitian lebih lanjut bisa melibatkan pengujian terhadap kelompok mahasiswa dengan tingkat belajar yang berbeda-beda. Hal ini akan menjangkau peneliti untuk mengetahui keefektifan pengembangan *flipbook* terhadap mahasiswa dengan tingkat belajar mahasiswa yang beragam, dan 3) Diharapkan terdapat penelitian yang lebih lanjut untuk mengidentifikasi tingkat keefektifan penggunaan media *flipbook* hidangan main course pada mata kuliah Kuliner Eropa terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Anthony, E. Sedyono, and A. Iriani, “Analisis Kesiapan Kerja Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0 Menggunakan Soft - System Methodology,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 5, pp. 1041–1050, 2020, doi: 10.25126/jtiik.2020752380.
- [2] J. Jusmawati, S. Satriawati, and B. M. Sabilah, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring



- Terhadap Minat," *J. Kaji. Pendidik. Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 106–111, 2020.
- [3] M. G. Mali, "Internasionalisasi Kampus Sebagai Strategi Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *J. Manaj. Publik. Kebijakan. Publik*, vol. 2, no. 1, pp. 68–78, 2020.
- [4] D. Effendi and D. A. Wahidy, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI Palembang*, pp. 125–129, 2019.
- [5] A. A. Smaragdina, A. M. Nidhom, D. U. Soraya, and R. Fauzi, "Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *J. KARINOV*, vol. 3, no. 1, pp. 53–57, 2020, doi: 10.17977/um045v3i1p53-57.
- [6] M. A. Amanullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0," *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, no. Special Issue, 2020.
- [7] P. Mursidi, I. W. Prananto, F. Arifani, and R. Setyawati, "Pengembangan Flipbook Interaktif untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Siklus Air PENDAHULUAN Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan siswa yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang lebi," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. IX, no. 2, pp. 128–141, 2022, doi: 10.30659/pendas.9.2.128-141.
- [8] R. Mardiana and H. Harti, "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK pada Materi Hubungan dengan Pelanggan," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 4, pp. 5062–5072, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i4.2946.
- [9] Y. A. A. Wicaksono and N. Kuswanti, "Pengembangan Flipbook pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Melatih Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas XI SMA," *Berk. Ilm. Pendidik. Biol.*, vol. 11, no. 2, pp. 502–514, 2022, doi: 10.26740/bioedu.v11n2.p502-514.
- [10] S. Thiagarajan, D. S. Semmel, and M. I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Source Book*. Indiana: ERIC, 1974.
- [11] R. Ramadhan Yudianto and E. Eldarni, "Pengembangan e-Book Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Kelas VII SMP," *J. Fam. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2023, doi: 10.24036/jfe.v3i1.89.
- [12] N. Lestari, "Prosedural Mengadopsi Model 4D dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan LKM Bioteknologi menggunakan Model PBL bagi Mahasiswa," *J. Ilm. Teknol. FST Undana*, vol. 12, no. 2, pp. 56–65, 2018.
- [13] M. Hidayatullah and L. Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang," *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 5, no. 1, pp. 83–88, 2016.
- [14] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- [15] R. Kismawati, T. Ernawati, and P. Winingsih, "Pengembangan E-Komik Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP," *Wacana Akad. Maj. Ilm. Kependidikan*, vol. 6, no. 3, pp. 359–370, 2022.
- [16] D. I. Usman Aulia, Nurul Kemala Dewi, "Pengembangan Bahan Ajar E-Flipbook Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Muatan IPS Kelas IV SDN 48 Cakranegara," *J. Literasi dan Pembelajaran Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–34, 2021.
- [17] C. Marsiti, R. Istri, I. W. Santyasa, I. G. W. Sudatha, and I. Komang, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan Dan Minuman Sub Elemen Hidangan Soup," *Jptk*, vol. 20, no. 1, pp. 35–45, 2023.
- [18] A. Monika, I. Yeni, L.F. Eka, "Uji Efektivitas Ekstra Kencur Terhadap Pengendalian Pertumbuhan Fusarium oxysporum Dan Implementasinya Dalam Pembuatan Flipbook," *tidak dipublikasikan*, 2014.
- [19] M. I. Setiadi, M. Muksar, and D. Suprianti, "Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa," *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, vol. 5, no. 4, pp. 1067–1075, 2021, doi: 10.58258/jisip.v5i4.2542.
- [20] N. P. Nariswari, S. Hidayat, A. R. Hariz, U. Islam, and N. Walisongo, "Pengembangan E-Flipbook Materi Perubahan Lingkungan Berbasis Literasi Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Biologi pada Siswa SMA / MA," *NCOINS Natl. Conf. Islam. Nat. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 81–94, 2022.
- [21] T. C. James and O. Lee, "Using Likert-type scales in the social sciences," *J. Adult Educ.*, vol. 40, no. 1, pp. 19–22, 2011.
- [22] E. Prisila, N. Riska, and A. Kandriasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang," *Risenologi*, vol. 6,

- no. 2, pp. 9–16, 2021.
- [23] L. Gay, G. E. Mills, and P. Airasian, *Educational Research, Competencies for Analysis and Application*. New Jersey, 2009.
- [24] R. P. Mahendri, M. Amanda, and U. Latifah, “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook sebagai Media Pembelajaran Distance Learning,” *J-HyTEL J. Hypermedia Technol. Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2022, doi: 10.58536/j-hytel.v1i1.18.
- [25] E. Widar Ariyanto *et al.*, “Pengembangan E-Modul Untuk Kompetensi Dasar Menerapkan Plain Cake Bagi Siswa SMKN 1 Cerme Gresik,” *J. Kaji. Penelit. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 1, no. 3, pp. 169–182, 2023.
- [26] M. P. Sari, M. P. Imelda Helsy, M. P. Riri Aisyah, and M. S. Ferli Septi Irwansyah, “Modul Media Pembelajaran,” vol. 1, pp. 1–128, 2016.
- [27] D. Andriani and S. Hadijah, “Pengembangan Media Pembelajaran Kuliner Etnis Sulawesi Selatan bagi Mahasiswa Program Studi Vokasi Perhotelan,” *J. Kependidikan J. Has. Penelit. dan Kaji. Kepustakaan di Bid. Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 86–96, 2021, doi: 10.33394/jk.v7i1.3160.
- [28] D. Rahayu, R. A. Pramadi, M. Maspupah, and T. W. Agustina, “Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Indones. J. Math. Nat. Sci. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 105–114, 2021, doi: 10.35719/mass.v2i2.66.