



Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Tableware* Pada Mata Pelajaran *Food And Beverage Service*

Danang Kusuma Aji¹, Mariani², Yeni Yulianti³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

Received:	26 Desember 2025	Abstrak
Revised:	31 Desember 2025	<i>Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook tableware pada mata pelajaran Food and Beverage Service. Penelitian ini dilakukan di SMK Bina Nusa Mandiri, Jakarta Timur sejak September 2024. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan tahapan (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi dengan teknik analisis data dalam bentuk persentase deskriptif. Penelitian ini dilakukan validasi oleh 3 orang dosen ahli di bidang media, materi dan bahasa. Perkembangan media pembelajaran dinyatakan melalui hasil validasi kepada ahli media yang menghasilkan persentase 88% (baik), untuk ahli materi persentase yang dihasilkan sebesar 76% (baik), dan hasil tes yang diperoleh dari ahli bahasa sebesar 80% (sangat baik). Pada evaluasi one to one didapatkan persentase 88% (baik), evaluasi small group didapatkan persentase 87% (baik), dan pada evaluasi field test menghasilkan persentase 84% (baik). Pada uji respon pengguna didapatkan persentase 88% (baik). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook tableware dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.</i>
Accepted:	02 Januari 2026	Kata Kunci: <i>Flipbook, tableware, one to one, small group, field test</i>

(*) Corresponding Author: ¹danangkusuma08@gmail.com, ²mariani.ikk09@gmail.com, ³yeni.yulianti@unj.ac.id

How to Cite: Aji, D., Mariani, M., & Yulianti, Y. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Tableware Pada Mata Pelajaran Food And Beverage Service. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(1.B), 99-123. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12311>.

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang dari waktu ke waktu dan membawa inovasi terkini dalam kehidupan manusia. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan menuntut adanya manajemen yang tepat dalam aspek pelaksanaan, perencanaan, dan evaluasi. Tanpa manajemen yang terstruktur dan efektif, proses pendidikan tidak akan berjalan optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sistem pendidikan juga harus beradaptasi seiring dengan perkembangan zaman yang sedang berlangsung. Salah satu langkah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki dan merancang kembali kurikulum pendidikan (Susilawati, 2022). Perlu dilakukan penyesuaian dan perubahan karena kurikulum bersifat dinamis, responsif, adaptif, dan antisipatif.

SMK Bina Nusa Mandiri Jakarta adalah salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Penerapan pembelajaran Kurikulum Merdeka

khususnya pada jurusan akademi perhotelan yang terdapat beberapa elemen yaitu 1) *housekeeping*, 2) *front office*, 3) *Food and Beverage service*. Berdasarkan hasil data berupa kusioner melalui *google form*, didapatkan hasil bahwa dalam sebanyak 100% siswa SMK Bina Nusa Mandiri jurusan akademi perhotelan mempelajari mata pelajaran *Food and Beverage Service*. *Food and Beverage Service* merupakan mata pelajaran yang mendalami tentang cara-cara pelayanan di restoran. Berdasarkan hasil data tersebut elemen *Food and Beverage Service* sudah dipelajari oleh siswa SMK Bina Nusa Mandiri pada jurusan Akademi Perhotelan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran di SMK Bina Nusa Mandiri sebanyak 76,9% menggunakan *power point*, 15,4% menggunakan buku cetak, dan 7,7% menyatakan lainnya. sehingga elemen tersebut membutuhkan pengembangan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurang menarik dan belum lengkapnya media yang digunakan pada masa lalu, serta dengan adanya pengembangan media pembelajaran *flipbook* dapat mempermudah dalam proses pembelajaran dan menjelaskan materi dengan urutan yang sistematis, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Selanjutnya, menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh salah satu guru yang mengampu mata pelajaran *Food and Beverage Service*, menyatakan bahwa membutuhkan pengembangan media pembelajaran, karena pada saat pembelajaran belum terdapat materi yang lengkap dan belum menjelaskan materi secara detail.

Mata pelajaran *Food and Beverage Service* mempelajari tentang pelayanan kepada pelanggan di suatu restoran. Setelah mengikuti mata pelajaran pada elemen ini, peserta didik diharapkan mempunyai keterampilan, pengetahuan, dan keahlian dalam melakukan pelayanan dengan baik dan benar. Selanjutnya, didapatkan hasil data sebesar (73,1%) menyatakan bahwa kurang menguasai mata pelajaran *Food and Beverage Service*. Hal tersebut dikarenakan banyaknya hal – hal yang harus di hafalkan baik dalam peralatannya maupun cara bekerjanya. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara oleh salah satu guru yang mengampu mata pelajaran *Food and Beverage Service*, menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai tidak maksimal, dikarenakan banyak peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran teori tidak memperhatikan materi yang sedang diajarkan sehingga pada saat praktikum peserta didik melaksanakannya tidak sesuai dengan teori yang telah dijelaskan oleh guru sehingga kurang terasah keterampilan peserta didik tersebut.

Pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* salah satu Sub Capaian Pembelajaran elemen (Sub-CP) yaitu menjelaskan *tableware*. Untuk dapat mencapai Sub Capaian Pembelajaran elemen tersebut membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Dibutuhkan alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk penyampaian materi kepada peserta didik, seperti media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu tersebut. Media pembelajaran bertujuan mendorong peserta didik untuk belajar dan dapat meningkatkan minat mereka dalam proses belajar yang membuat pembelajaran terkesan lebih menarik dan menyenangkan (Kuswanto, 2020). Berdasarkan hasil data yang disebar dengan kusioner melalui *google form*, kepada 26 peserta didik SMK Bina Nusa Mandiri Jakarta pada fase F atau setara dengan kelas XII akademi perhotelan. Didapatkan data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada *Food and Beverage Service* mata pelajaran *restaurant*

equipment sebanyak 53,8% menyatakan belum efektif. Selanjutnya untuk materi *tableware* menyatakan 76,9% belum cukup lengkap. Alasan mengapa *Food And Beverage Service* dijadikan penelitian karena tidak dijelaskan secara detail tentang materi tersebut, pengertian dalam penggunaan alat tersebut tidak mudah jadi membutuhkan alat langsung karena harus dilakukan penggunaan alat secara berkala, belum tersedianya media pembelajaran yang menarik agar lebih mudah dipelajari tentang materi tersebut dan bagaimana membuat produknya.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan media pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan digital guna meningkatkan pencapaian hasil pembelajaran. Terdapat berbagai berbagai bentuk media pembelajaran, contohnya media audio, visual, dan audio visual. Pendidik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran, termasuk media audio visual, untuk menyampaikan konten pembelajaran. Leshin dalam (R.Roro Rastrani Rahada Putri et al., 2022) berpendapat bahwa media video termasuk dalam kategori media audio-visual.. (Wahyuni et al., 2015) mengatakan bahwa media audio visual adalah salah satu alternatif metode pembelajaran berbasis teknologi yang memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. *Flipbook* sangat membantu siswa saat ini, terutama dalam pembelajaran daring (Hefter & Berthold, 2020). Media audio visual contohnya film, video, dan program TV. Berdasarkan hasil data kuesioner sebanyak 76,9% tampilan yang digunakan pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* tidak menarik khususnya pada materi *tableware*. Sebanyak 96,2% siswa membutuhkan media pembelajaran untuk membantu memahami materi *tableware* dan dalam pemilihan media pembelajaran sebanyak 26,9% menyatakan video, 23,1% *power point*, 50% *flipbook*. Berdasarkan hasil tersebut maka diperoleh nilai tertinggi yaitu media pembelajaran *flipbook* membantu memudahkan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran *Food and Beverage Service* mendapatkan hasil bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahi mata pelajaran ini dengan rata rata nilai yang didapati siswa 70 dengan KKM yang dimiliki sekolah sebesar 80. Selanjutnya didapatkan hasil alasan memilih media pembelajaran tersebut dan kelebihanannya, dibandingkan media pembelajaran yang lain yaitu mudah untuk diakses atau digunakan, sebagai sumber referensi baru, dapat memuat penjelasan materi dan video, menarik, kekinian, efektif, dan efisien, sesuai dengan perkembangan zaman, dan dapat digunakan didalam maupun diluar kelas sehingga mengakomodir pembelajaran berbasis audio visual dimana sesuai karakteristik peserta didik fase F.

Berdasarkan hasil survey dapat disimpulkan bahwa *flipbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih mudah sehingga *flipbook* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran. *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang digunakan secara digital dengan menggabungkan fungsi audio, visual, audio visual, dan teks (Fadjarajani & Indrianeu, 2020). Media ini dapat memudahkan peserta didik untuk membaca, melihat gambar, melihat video, dan mendengar, serta dapat mempraktikkan prosedur yang terdapat dalam media tersebut (Maf'ula et al., 2017). Menurut pernyataan (Yuniastuti et al., 2021) bahwa peserta didik dapat mengingat 50% dari sesuatu yang mereka lihat dan dengar, 30% dari sesuatu yang mereka dengar, dan 20% dari sesuatu yang mereka lihat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *flipbook* digital dapat memudahkan kegiatan pembelajaran pada mata kuliah dekorasi kue karena sesuai dengan kebutuhan

peserta didik dan memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat memuat teks, audio, dan video sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran yang mudah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Yuniarni, 2024) penelitian tentang pengembangan *flipbook* materi Tata Dekorasi Kue, reaksi mahasiswa yang sangat positif menunjukkan bahwa mereka merasa tertarik dan puas terhadap media pembelajaran *flipbook* dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian berikutnya dilakukan oleh (Aldera, 2023) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial *Manatiang Service* Dalam Mata Kuliah Penataan Dan Pelayanan Restoran” menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial menarik untuk digunakan. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Mulyaningsih dan Saraswati, 2017) bahwa adanya kenaikan pemahaman mahasiswa terhadap konsep dan hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker*. Hal tersebut diperoleh dari hasil uji *gain* ternormalisasi untuk kelas eksperimen sebesar 0,7, dengan persentase rata-rata 84, dan kelas kontrol sebesar 0,4, dengan persentase rata-rata 70 digunakan untuk menghasilkan hal ini. Menurut penelitian yang dilakukan (Maf'ula et al., 2017), diterangkan bahwa media pembelajaran berupa *flipbook* merupakan media pembelajaran yang layak dan sangat mudah digunakan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Prisila et al., 2021), yaitu penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital menyatakan bahwa *flipbook* merupakan media pembelajaran yang sangat layak untuk pembelajaran tata hidang.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti akan mengembangkan *flipbook* materi *tableware* mata pelajaran *Food and Beverage Service*. Peneliti berharap dengan mengembangkan *flipbook* ini, siswa dapat lebih memahami materi *tableware*. *Flipbook* sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk menunjukkan pengetahuan tentang berbagai macam *tableware* selama praktikum. Penulis akan membuat media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik untuk peserta didik. Selain itu, peneliti juga berupaya menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan, sehingga peserta didik memiliki fleksibilitas untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran berupa *flipbook* yang mendukung proses pembelajaran mata pelajaran *Food and Beverage Service*. Media ini diharapkan mampu membantu meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik sesuai dengan standar capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru pada jurusan Akademi Perhotelan tahun 2024, agar produk penelitian ini bermanfaat dan berguna.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook tableware* pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* untuk siswa program studi Perhotelan di SMK Bina Nusa Mandiri, Jakarta Timur. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) (Sugiyono, 2020). Penelitian dilaksanakan mulai September 2024 di dua lokasi: Laboratorium Tata Boga Universitas Negeri Jakarta dan SMK Bina Nusa Mandiri. Subjek penelitian mencakup siswa yang telah mengikuti mata pelajaran *Food and Beverage Service*, serta ahli materi, media, dan bahasa sebagai validator.

Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi kelayakan produk oleh para ahli dan uji coba pengguna. Validasi dilakukan terhadap isi materi, tampilan media, penggunaan bahasa, serta respon siswa. Semua instrumen telah divalidasi oleh dosen ahli dan guru mata pelajaran. Prosedur pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan media (termasuk GBIM, jabaran materi, dan *storyboard*), pengembangan produk flipbook menggunakan aplikasi Photoshop dan Heyzine, hingga implementasi melalui uji coba terbatas (perorangan dan kelompok kecil) (Arkunto, 2010). Evaluasi dilakukan berdasarkan data angket menggunakan skala *Likert*. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk mengukur kelayakan dan efektivitas produk. Skor dari angket dikonversikan ke dalam kategori kelayakan berdasarkan persentase pencapaian dan interpretasi skor respon pengguna (Wibowo & Pratiwi, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran *flipbook tableware* dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan yang dilakukan dalam proses pengembangan tersebut adalah sebagai berikut.

2. Tahapan *Analysis*

Responden yang dipilih merupakan peserta didik aktif pendidikan akademi perhotelan yang sedang mengambil mata pelajaran *food and beverage* dari hasil diskusi dengan guru mata pelajaran *food and beverage service*. Berdasarkan temuan awal, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yang kemudian dijadikan dasar untuk melakukan revisi pada hasil tahap analisis. Adapun permasalahan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Nilai peserta didik pada materi *tableware* belum mencapai ketuntasan minimal.
2. Media pembelajaran yang digunakan berupa media *powerpoint* dan belum terdapat variasi media *flipbook* sehingga minim media yang digunakan dalam pembelajaran *tableware*.
3. Kurangnya media pembelajaran berbasis *flipbook* yang berisi tentang materi *tableware* dan disertai dengan proses pembelajaran.
4. Kurangnya media pembelajaran *flipbook* yang berisikan tahapan- tahapan *tableware* yang disertai dengan proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran *tableware* belum tersedia di internet seperti *flipbook*.

3. Tahap *Design*

Pada tahap desain, dilakukan penyusunan instrumen penelitian dan dokumen sebagai persiapan menuju tahap produksi. Instrumen yang disusun mencakup kuesioner untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji coba peserta didik, serta uji kelayakan oleh peserta didik. Selain itu, dokumen yang disiapkan meliputi Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM), dan *storyboard* yang dikembangkan berdasarkan media ajar *Restaurant Equipment* yang selama ini digunakan oleh guru pengampu mata pelajaran *Food and Beverage Service*.

Instrumen penelitian GBIM, JM dan *storyboard* yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh validator pada tahap *development*. Instrumen akan di validasi oleh validator yang berbeda dengan GBIM, JM dan *storyboard*.

4. Tahap *Development*

Pada tahap ini, dilakukan proses produksi media pembelajaran serta validasi instrumen oleh dosen ahli yang sesuai dengan bidang keahliannya. Dengan urutan tahap pelaksanaan sebagai berikut.

5. Produksi Media Pembelajaran

a. Tahap Pra Produksi

Pada tahap ini, dibentuk tim produksi yang terdiri dari kru, *cameraman*, dan *editor*. Sebelum memulai proses produksi, dilakukan diskusi teknis mengenai pengambilan gambar, isi materi, dan desain yang mengacu pada Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM), dan *storyboard* yang sebelumnya telah divalidasi oleh Ibu Salsa Belladonna Putri Utami, M.Pd., selaku validator instrumen. Selain itu, proses perizinan lokasi pengambilan gambar juga dilaksanakan sebelum produksi dimulai, termasuk perizinan untuk melakukan pengambilan gambar di Laboratorium Tata Hidang Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

b. Tahap Produksi

Pada tahap ini, dilakukan proses pengembangan dengan memproduksi media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan pengambilan gambar dilaksanakan di satu lokasi, yaitu Laboratorium Tata Hidang Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur. Tim produksi dalam proses ini terdiri atas peneliti dan guru mata pelajaran terkait.

c. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi dilakukan oleh editor dengan mengedit *flipbook* yang telah dikembangkan, antara lain dengan menambahkan efek visual, elemen grafis, dan video agar tampilan *flipbook* menjadi lebih menarik dan interaktif. Proses pengeditan ini menggunakan aplikasi *Heyzine*, yang memungkinkan penyimpanan dalam berbagai format tautan web dan menyediakan beragam efek untuk memperkaya tampilan *flipbook*. Penggunaan *Heyzine* difokuskan untuk memberikan elemen interaktif dan estetis dalam *flipbook*. Adapun tahapan dalam pembuatan *flipbook* melalui situs *heyzine.com* adalah sebagai berikut.

1. Menyusun materi *flipbook* yang sesuai dengan media ajar, hasil analisis kebutuhan peserta didik, garis besar isi materi (GBIM), jabaran materi (JM), dan *story board*.
2. Melakukan pemotretan alat-alat *tableware* di lab tata hidang UNJ dan mencari foto alat-alat *tableware* di internet.
3. Membuat cover sampul buku dan footer untuk halaman. Tahap design menggunakan aplikasi Canva.
4. Seluruh konten yang telah disusun kemudian digabungkan menggunakan aplikasi Microsoft Word 2013, dan selanjutnya dikonversi ke dalam format PDF untuk keperluan penyusunan dan integrasi media sebelum diunggah ke platform *flipbook*
5. Materi yang telah disusun dalam format PDF kemudian diubah menjadi *flipbook* digital menggunakan aplikasi *Heyzine*. Aplikasi ini dipilih karena memiliki beberapa keunggulan, antara lain dapat digunakan secara gratis serta bebas dari iklan, sehingga mendukung kenyamanan dalam proses pengembangan dan penggunaan media pembelajaran. *Heyzine* didukung dengan penambahan video, audio, teks, gambar, tautan yang dapat di-*klik* sehingga mendukung konteks agar tampilannya tidak membosankan dan menjadi lebih interaktif. Ouput yang

dihasilkan dapat berupa format HTML atau *QR Code* yang mudah diakses oleh pengguna baik melalui *smartphone*, tablet, dan laptop.

6. Validasi Instrumen

Pada tahap ini, dilakukan proses validasi instrumen oleh *validator*, yakni Ibu Salsa Belladonna Putri Utami, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Tata Boga yang memiliki keahlian dalam menilai kelayakan instrumen penelitian. Beliau melakukan penilaian terhadap kelayakan butir-butir pernyataan dalam instrumen yang digunakan untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji kelayakan peserta didik, serta uji respon pengguna. Berdasarkan hasil validasi, validator memberikan sejumlah komentar dan saran perbaikan guna menyempurnakan butir pernyataan dalam instrumen yang akan digunakan pada tahap uji coba media. Revisi yang diberikan oleh validator mencakup evaluasi terhadap instrumen uji coba media oleh peserta didik, berupa:

- a) Pemberian nomor pada setiap aspek.
- b) Perubahan pada indikator yang kurang tepat.
- c) Perubahan kalimat pada indikator.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan, instrumen kemudian direvisi dan ditinjau kembali oleh *validator*. Berdasarkan hasil peninjauan akhir, instrumen dinyatakan layak untuk digunakan sebagai lembar penilaian oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta untuk keperluan uji coba kelayakan dan uji respon pengguna.

7. Tahap Implementation

Tahap implementasi dalam penelitian ini dilakukan melalui proses validasi oleh *expert judgment* yang melibatkan tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah validasi dilakukan, media pembelajaran diuji coba kepada peserta didik melalui dua skema, yakni *one to one* dan *small group*. Proses validasi dilakukan terhadap media pembelajaran *flipbook tableware* versi draf pertama yang telah direvisi berdasarkan masukan dari dosen pembimbing. Validasi dilakukan oleh Ibu Dr. Annis Kandriasari, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi; Ibu Nurul Hidayah, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media; dan Bapak Muhamad Fajar Rizkia, M.Pd. sebagai ahli bahasa. Sementara itu, uji coba *one to one* melibatkan tiga peserta didik, dan uji coba *small group* melibatkan sembilan peserta didik, dan uji coba *field test* melibatkan tiga puluh peserta didik sebagai responden.

a) Uji Coba *Expert Judgment*

Uji coba kepada para ahli bertujuan untuk memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan. Proses uji coba dilakukan dengan cara para ahli mengamati dan menelaah media pembelajaran *flipbook tableware*, kemudian mengisi kuesioner atau instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pandangan masing-masing ahli. Setelah proses uji coba oleh ahli selesai, dilakukan perbaikan media berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa

b) Uji Coba Ahli Materi

Uji coba oleh ahli materi dilakukan oleh seorang dosen dari Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, yang memiliki kompetensi di bidangnya. Instrumen penilaian yang digunakan dalam uji coba ini mencakup tiga aspek penilaian, yang terdiri atas 16 butir pernyataan dengan total

skor maksimum sebesar 80 poin. Rincian hasil penilaian dari ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Ahli Materi

NO	Aspek	Pernyataan	Skor
1	Materi	Materi mendukung Capaian Pembelajaran (CP)	3
		Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	3
		Materi mencakup konsep, definisi, dan prosedur.	4
		Materi disajikan secara tepat, sederhana, dan tidak berbelit-belit	3
		Penyajian konsep dan definisi tidak menimbulkan multi tafsir.	3
		Penyajian konsep dan definisi selaras dengan konsep dan definisi umum yang berlaku pada bidang keilmuan.	3
		Penyajian gambar sesuai dengan realitas dan efisien dalam mengembangkan pemahaman pelajar	4
		Penggunaan istilah teknis selaras dengan kelaziman yang berlaku pada bidang ilmu dan fungsi	4
		Tersedia rangkuman yang memudahkan pelajar untuk memahami materi secara ringkas	3
		Terdapat soal latihan yang kontekstual	4
		Tersedia kunci jawaban dari soal latihan	2
		Memuat daftar pustaka sebagai referensi dalam materi yang disajikan.	3
		Tersedia glosarium yang berisi istilah penting beserta arti/definisi dan tersusun secara abjad.	4
		2	Aspek Penyajian Materi
Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik pelajar	3		
Media pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang biasa digunakan oleh pelajar dalam belajar.	3		
Jumlah Skor			48
Nilai Rata-Rata			3,25

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\% \\ &= \frac{52}{(80)} \times 100\% \\ &= 65\% \end{aligned}$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Skor

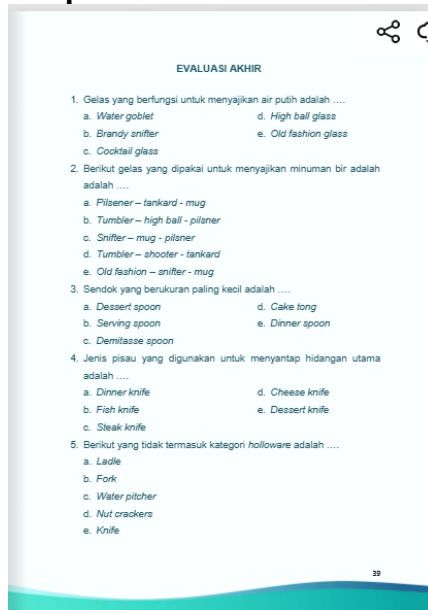
SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase yang diperoleh adalah sebesar 65%, yang berada dalam kategori “cukup”. Dengan demikian, media pembelajaran memerlukan cukup banyak revisi. Adapun komentar dan masukan dari ahli materi yang dijadikan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan lebih lanjut dapat dilihat pada tabel berikut.

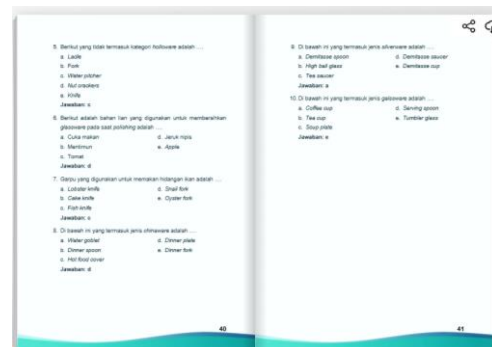
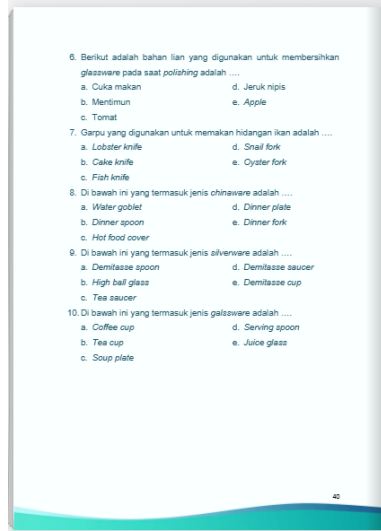
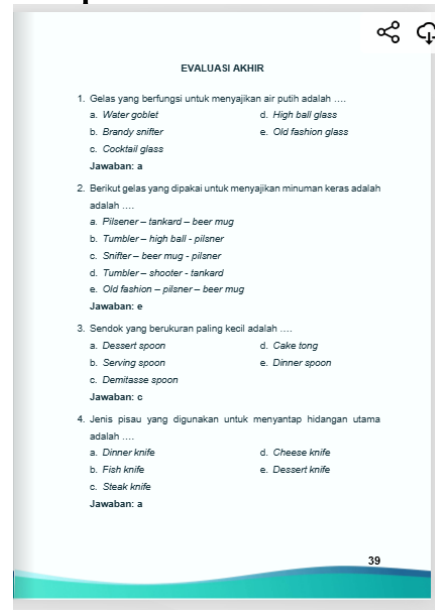
1. Lengkapi kunci jawaban
2. Sumber gambar jika semua sama cukup diberikan 1 kali saja di halaman 5.

Tabel 2. Revisi Ahli Materi

Tampilan Media Sebelum Revisi

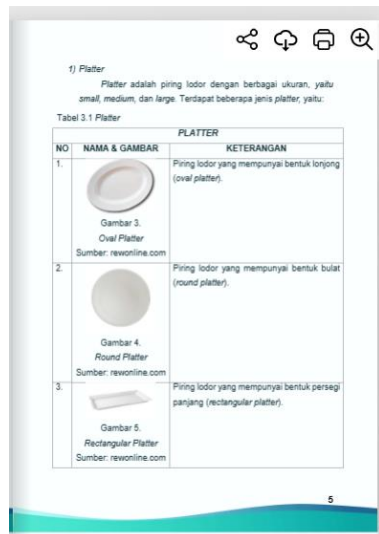


Tampilan Media Setelah Revisi

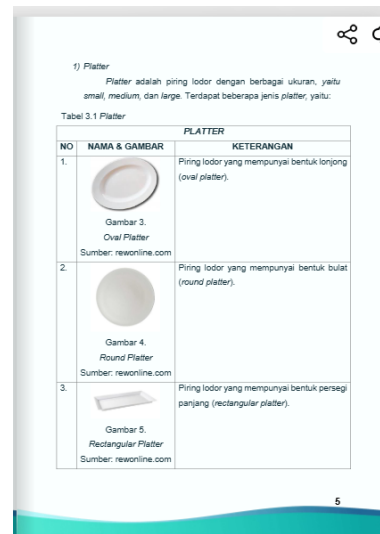


Melengkapi Kunci Jawaban

Lengkapi Kunci Jawaban



Sumber gambar jika semua sama cukup diberikan 1 kali saja di halaman



Terdapat beberapa sumber yang berbeda

Setelah uji coba dilakukan kepada ahli materi, terdapat revisi pada bagian soal untuk melengkapi kunci jawaban, pada sumber gambar hanya lampirkan 1 sumber saja jika sumbernya sama. Selanjutnya dilakukan perbaikan dalam proses pembuatan *flipbook*. Hasil revisi telah dikembalikan kepada ahli materi dengan penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap Kedua

NO	Aspek	Pernyataan	Skor
1	Materi	Materi mendukung Capaian Pembelajaran (CP)	4
		Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	4
		Materi mencakup konsep, definisi, dan prosedur.	4
		Materi disajikan secara tepat, sederhana, dan tidak berbelit-belit	4
		Penyajian konsep dan definisi tidak menimbulkan multi tafsir.	4
		Penyajian konsep dan definisi selaras dengan konsep dan definisi umum yang berlaku pada bidang keilmuan.	4
		Penyajian gambar sesuai dengan realitas dan efisien dalam mengembangkan pemahaman pelajar	4
		Penggunaan istilah teknis selaras dengan kelaziman yang berlaku pada bidang ilmu dan fungsi	4
		Tersedia rangkuman yang memudahkan pelajar untuk memahami materi secara ringkas	4
		Terdapat soal latihan yang kontekstual	4
		Tersedia kunci jawaban dari soal latihan	4
		Memuat daftar pustaka sebagai referensi dalam materi yang disajikan.	3
		Tersedia glosarium yang berisi istilah penting beserta arti/definisi dan tersusun secara abjad.	3

2	Aspek	Materi disajikan secara runtut dan berjenjang	4
	Penyajian	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik pelajar	3
	Materi	Media pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang biasa digunakan oleh pelajar dalam belajar.	4
Jumlah Skor			61
Nilai Rata-Rata			3,81

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

$$= \frac{61}{80} \times 100\%$$

$$= 76\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase sebesar 76% yang termasuk dalam kategori “baik”. Dengan demikian, media dinyatakan layak untuk digunakan. Materi yang disajikan dalam flipbook telah mendapat persetujuan dari ahli materi untuk dilanjutkan ke tahap validasi oleh ahli media.

c) Uji Coba Ahli Media

Uji coba oleh ahli media dilaksanakan oleh seorang dosen dari Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran. Instrumen penilaian yang digunakan mencakup empat aspek penilaian, dengan total 25 butir pernyataan dan skor maksimum sebesar 125 poin. Rincian hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Ahli Media

NO	Aspek	Pernyataan	Skor
1	Desain Sampul Buku	Tampilan tata letak (layout) pada sampul depan dan belakang serasi sehingga terkesan estetik.	5
		Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, logo, ilustrasi, dll) seimbang dengan tata letak buku.	5
		Sampul buku memiliki pusat pandang (point center) yang jelas.	5
		Warna judul buku dan warna latar belakang kontras.	5
		Ukuran huruf pada judul buku lebih dominan dibandingkan sub judul dan nama pengarang.	4
		Jenis huruf judul buku sesuai dengan peruntukan isi buku.	4
		bentuk ilustrasi menampilkan objek yang membantu memahami materi yang disampaikan pada media	5
		Ilustrasi mampu menggambarkan dan merefleksikan isi materi.	4
		Gambar memiliki tata warna yang estetik.	4
		Warna gambar memiliki detail tajam dan jelas.	4
Ilustrasi gambar selaras dengan ukuran tulisan.	4		

2	Desain Buku	Isi	Tata letak bagian depan isi buku konsisten.	5
			Tata letak bagian isi pokok bahasan buku konsisten.	5
			Tata letak bagian belakang isi buku konsisten.	3
			Tata letak lengkap, memiliki judul bab, sub judul bab, nomor halaman, keterangan gambar (<i>caption</i>), dan sumber, serta ruang putih (<i>white space</i>).	5
			Jenis huruf (font) yang digunakan sederhana, mudah dibaca, dan tidak menggunakan huruf hias.	4
			Jenis huruf sesuai dengan karakter materi, usia, dan tingkat pendidikan peserta didik.	4
			Keseluruhan ilustrasi menarik, serasi, dan kreatif	4
			Variasi huruf tidak lebih dari dua jenis huruf dengan efek huruf tidak berlebihan	4
			Pemberian spasi antar paragraf proporsional.	4
3.	Kemudahan Penggunaan		Media <i>flipbook</i> dapat dengan mudah dioperasikan melalui internet baik menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop	5
			Dalam pengaplikasiannya media <i>flipbook</i> efisien waktu untuk digunakan	5
4.	Penggunaan <i>Flipbook</i>		<i>Flipbook</i> mudah untuk diakses	5
			Kejelasan kualitas dari <i>flipbook</i> dan gambar pada layar aplikasi <i>flipbook</i>	4
			Durasi <i>flipbook</i> tidak memakan waktu yang lama (maksimal 10 menit)	4
			Jumlah Skor	110
			Nilai Rata-Rata	4,44

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum x}{S} \times 100\% \\ &= \frac{110}{125} \times 100\% \\ &= 88\% \end{aligned}$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase sebesar 88%. Persentase tersebut, jika dikonversikan ke dalam tingkat pencapaian, menunjukkan kualifikasi “baik”. Adapun komentar dari ahli media yang menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan lebih lanjut adalah font huruf ukuran 12 diubah menjadi font dengan ukuran 18 dan dapat dilihat pada tabelberikut ini:

1. Perbaiki tata tulisan dan letak bagian daftar isi.
2. Perbaiki warna tulisan utama.
3. Ukuran huruf di halaman belakang terlalu besar

Tabel 5. Revisi Ahli Media

Tampilan Media Sebelum Revisi

DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
TUJUAN PEMBELAJARAN	iii
FOOD AND BEVERAGE SERVICE	1
TABLEWARE	2
JENIS-JENIS TABLEWARE	4
1. <i>Chinaware</i>	4
2. <i>Silverware</i>	15
3. <i>Glassware</i>	27
POLISHING TABLEWARE	35
1. Pemolesan Teknik Basah	35
2. Pemolesan Teknik Kering	36
PENYIMPANAN TABLEWARE SETELAH PENCUCIAN	37
RINGKASAN MATERI	38
EVALUASI AKHIR	39
GLOSARIUM	41
DAFTAR PUSTAKA	42
BLURB	43

Perbaiki daftar isi tata tulisannya

Tampilan Media Setelah Revisi

DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
TUJUAN PEMBELAJARAN	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II PENGERTIAN TABLEWARE	2
BAB III JENIS-JENIS TABLEWARE	4
3.1 <i>Chinaware</i>	4
3.2 <i>Silverware</i>	16
3.3 <i>Glassware</i>	29
BAB IV POLISHING TABLEWARE	35
4.1 Pemolesan Teknik Basah	35
4.2 Pemolesan Teknik Kering	36
BAB VI PENYIMPANAN TABLEWARE	37
BAB VI RINGKASAN MATERI	38
EVALUASI AKHIR	39
GLOSARIUM	42
DAFTAR PUSTAKA	43

Daftar isi diperbaiki tata tulisannya

JENIS-JENIS TABLEWARE

Secara umum, *tableware* dikategorikan menjadi tiga jenis utama, yaitu *chinaware*, *silverware*, dan *glassware*.

1. *Chinaware*

Istilah "*chinaware*" berasal dari kata "China," karena porselen pertama kali ditemukan dan dikembangkan di Tiongkok. *Chinaware* merupakan peralatan makan yang terbuat dari bahan keramik, porselen, atau *stoneware*, yang sering digunakan dalam penyajian. Berdasarkan materialnya, *chinaware* merujuk pada peralatan makan yang terbuat dari bahan keramik, porselen, atau tembikar, digunakan untuk keperluan penyajian makanan di restoran, hotel, dan rumah tangga (Blaszcyk, 2006).

Peralatan ini meliputi *platter*, *plate*, *cups*, *saucer*, *pots*, *jugs*, dan *bowl* yang memiliki dinding tebal, permukaan sedikit kasar, namun dengan ketahanan tinggi. *Chinaware* tidak hanya berfungsi sebagai wadah penyajian makanan tetapi juga berkontribusi pada daya tarik visual dan kesan pertama yang diterima oleh para tamu. Pemilihan desain dan kualitas *chinaware* dapat mempengaruhi persepsi pelanggan terhadap hidangan yang disajikan.

Chinaware memiliki berbagai bentuk dan fungsi, tergantung pada jenis hidangan yang disajikan (Maisaroh dan Juhanda, 2020). *Chinaware* dibagi menjadi beberapa kategori yaitu:

1) *Platter*

Platter adalah piring lodor dengan berbagai ukuran, yaitu *small*, *medium*, dan *large*. Terdapat beberapa jenis *platter*, yaitu:

Perbaiki warna utama tulisan

**BAB III
JENIS-JENIS TABLEWARE**

Secara umum, *tableware* dikategorikan menjadi tiga jenis utama, yaitu *chinaware*, *silverware*, dan *glassware*.

3.1 *Chinaware*

Istilah "*chinaware*" berasal dari kata "China," karena porselen pertama kali ditemukan dan dikembangkan di Tiongkok. *Chinaware* merupakan peralatan makan yang terbuat dari bahan keramik, porselen, atau *stoneware*, yang sering digunakan dalam penyajian. Berdasarkan materialnya, *chinaware* merujuk pada peralatan makan yang terbuat dari bahan keramik, porselen, atau tembikar, digunakan untuk keperluan penyajian makanan di restoran, hotel, dan rumah tangga (Blaszcyk, 2006).

Peralatan ini meliputi *platter*, *plate*, *cups*, *saucer*, *pots*, *jugs*, dan *bowl* yang memiliki dinding tebal, permukaan sedikit kasar, namun dengan ketahanan tinggi. *Chinaware* tidak hanya berfungsi sebagai wadah penyajian makanan tetapi juga berkontribusi pada daya tarik visual dan kesan pertama yang diterima oleh para tamu. Pemilihan desain dan kualitas *chinaware* dapat mempengaruhi persepsi pelanggan terhadap hidangan yang disajikan.

Chinaware memiliki berbagai bentuk dan fungsi, tergantung pada jenis hidangan yang disajikan (Maisaroh dan Juhanda, 2020). *Chinaware* dibagi menjadi beberapa kategori yaitu:

Warna tulisan setelah dirubah menjadi warna gelap



Ukuran huruf di sampul belakang terlalu besar



Ukuran huruf di sampul belakang setelah diperkecil

Setelah dilakukan uji oleh ahli media, disarankan beberapa revisi pada penulisan bagian daftar isi, mengubah warna tulisan, dan mengubah ukuran huruf pada sampul belakang. Perbaikan yang dilakukan yaitu memperbaiki penulisan daftar isi, mengubah warna tulisan menjadi warna gelap, dan memperkecil ukuran huruf pada sampul belakang *flipbook*. Hasil revisi kemudian diserahkan kembali kepada ahli media untuk dievaluasi, dan dinyatakan layak dengan kualitas media yang telah dikembangkan. Media tersebut memperoleh persetujuan untuk dilanjutkan ke tahap validasi oleh ahli bahasa.

d) Uji Coba Ahli Bahasa

Uji coba oleh ahli media dilaksanakan oleh seorang dosen dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta yang memiliki keahlian di bidang bahasa. Instrumen penilaian yang digunakan mencakup tiga aspek penilaian, dengan total 6 butir pernyataan dan skor maksimum sebesar 30 poin. Rincian hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Evaluasi Ahli Bahasa

NO	Aspek	Pernyataan	Skor
1	Kualitas tampilan	Keterbacaan pesan isi pembelajaran	5
		Kesesuaian EYD pada istilah yang digunakan	5
2	Kelayakan Penggunaan kalimat	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	4
		Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media <i>flipbook</i>	4
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami	3
3	Kualitas dialog	Dialog yang digunakan dapat memotivasi dalam media <i>flipbook</i>	3
Jumlah Skor			24
Nilai Rata-Rata			4,00

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{\text{Jumlah Skor}} \times 100\%$$

$$= \frac{24}{24} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} & (30) \\ & = 80\% \end{aligned}$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Skor




SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase sebesar 80%. Persentase ini, jika dikonversikan ke dalam tingkat pencapaian, termasuk dalam kategori “baik” dengan keterangan “layak”. Umpan balik dari ahli bahasa yang digunakan sebagai bahan evaluasi dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Perbaiki letak penulisan nama gambar
2. Tambahkan nama tabel pada bagian atas tabel.
3. Perbaiki penulisan daftar isi.
4. Penggunaan BAB pada *flipbook*.
5. Perbaiki ejaan pada kalimat

Tabel 7. Revisi Ahli Bahasa




Tampilan Sebelum Revisi

PLATE	
NO	NAMA & GAMBAR
1.	 <p>Gambar 9 Sumber: rewonline.com</p>
2.	 <p>Gambar 7 Sumber: rewonline.com</p>
3.	 <p>Gambar 8 Sumber: rewonline.com</p>

Tampilan Sesudah Revisi

2) Plate
Plate adalah wadah yang digunakan untuk menyajikan makanan. Terdapat beberapa jenis plate, yaitu:

Tabel 3.2 Plate

PLATE	
NO	NAMA & GAMBAR
1.	 <p>Gambar 6. Dinner Plate Sumber: rewonline.com</p>
2.	 <p>Gambar 7. Soup Plate Sumber: rewonline.com</p>
3.	 <p>Gambar 8. Dessert Plate Sumber: rewonline.com</p>

Pebbaiki letak penulisan nama gambar

Letak penulisan nama gambar di bagian bawah gambar

7.

 <p>Gambar 12. Show Plate Sumber: rewonline.com</p>	<p>Piring yang ukurannya sekitar 30 cm sedikit lebih besar dari dinner plate umumnya piring ini diberi dekorasi yang bagus untuk show.</p>
--	--

3) Cups
Cups adalah wadah atau cangkir yang digunakan untuk menyajikan minuman. Terdapat beberapa jenis cups, yaitu:

Tabel 3.3 Cups


CUPS	
NO	NAMA & GAMBAR
1.	 <p>Gambar 13. Soup Cup Sumber: rewonline.com</p>
2.	 <p>Gambar 14. Tea Cup Sumber: rewonline.com</p>

7.

 <p>Gambar 12. Show Plate Sumber: rewonline.com</p>	<p>Piring yang ukurannya sekitar 30 cm sedikit lebih besar dari dinner plate umumnya piring ini diberi dekorasi yang bagus untuk show.</p>
--	--

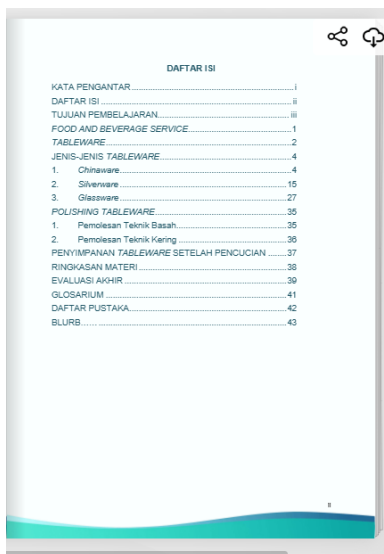
3) Cups
Cups adalah wadah atau cangkir yang digunakan untuk menyajikan minuman. Terdapat beberapa jenis cups, yaitu:

Tabel 3.3 Cups

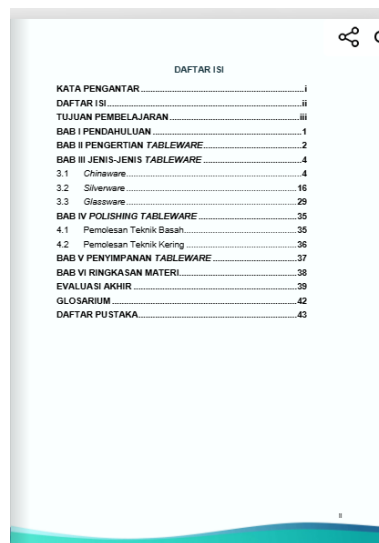
CUPS	
NO	NAMA & GAMBAR
1.	 <p>Gambar 13. Soup Cup Sumber: rewonline.com</p>
2.	 <p>Gambar 14. Tea Cup Sumber: rewonline.com</p>

Tambahkan nama tabel pada bagian atas tabel

Menambahkan nama tabel di bagian atas tabel



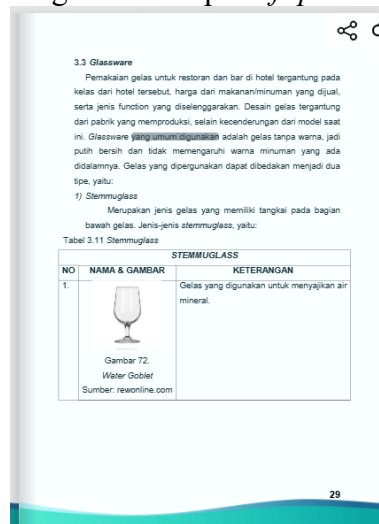
Penggunaan BAB pada *flipbook*



Menggunakan BAB pada setiap bagian materi pada *flipbook*



Perbaiki ejaan pada kalimat



Menambahkan kata keterangan sebelum konjungsi

e) Uji Coba Pengguna

1) Uji Coba *One to One*

Uji coba *one to one* dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2025 secara langsung bertempat di ruang kelas SMK Bina Nusa Mandiri dengan mengambil 3 peserta didik sebagai responden yang merupakan peserta didik jurusan perhotelan angkatan 2023 yang telah mengambil mata pelajaran *Food and Beverage Service*. Media dan instrumen disampaikan kepada masing-masing responden secara individu dengan waktu pelaksanaan yang berbeda. Prosedur ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas serta kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari peserta didik sebagai pengguna langsung media tersebut.

Uji coba *one to one* (perorangan) menggunakan instrumen penilaian yang mencakup dua aspek, yaitu aspek materi dan aspek penyajian materi. Instrumen ini terdiri dari 12 pernyataan dengan skor maksimum sebesar 180 poin. Data hasil uji coba tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Evaluasi *One to One*

NO	Aspek	Pernyataan	Skor
1	Materi	Kejelasan petunjuk penggunaan program	15
		Keterbacaan teks/tulisan	14
		Kualitas tampilan gambar	13
		Komposisi warna terhadap <i>background</i>	13
		Kejelasan suara	13
		Daya dukung musik	13
		Keefektifan gambar/visualisasi	13
2	Aspek Penyajian Materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	13
		Kejelasan petunjuk pembelajaran	13
		Kemudahan memahami materi/isi pembelajaran	13
		Ketepatan urutan penyajian	13
		Tayangan sesuai dengan materi	13
Jumlah Skor			159
Nilai Rata-Rata			4,41

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

$$= \frac{159}{(60 \times 3)} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan perhitungan di atas hasil persentase yang dihasilkan adalah 88%. Hasil perhitungan yang menunjukkan nilai persentase 88% yang masuk ke dalam kualifikasi “baik”. Instrumen penilaian juga berisi komentar yang diberikan oleh peserta didik yang bertujuan memberikan komentar dan kesimpulan sehingga dapat dilakukan perbaikan pada media pembelajaran. Tidak terdapat masukan atau komentar dari peserta didik pada tahap uji coba *one to one*. Setelah tahap ini selesai dilaksanakan, proses pengujian dilanjutkan ke tahap *small group* untuk memperoleh data yang lebih luas terkait kelayakan media pembelajaran.

2) Uji Coba *Small Group*

Uji coba *Small Group* dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2025 secara langsung bertempat di ruang keals SMK Bina Nusa Mandiri dengan mengambil 9 peserta didik sebagai responden yang merupakan peserta didik jurusan perhotelan 2023 dan telah mengambil mata pelajaran *Food And Beverage Service*. Media dan instrumen diberikan kepada responden secara bersamaan dalam satu waktu. Prosedur ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas dan kelayakan media pembelajaran berdasarkan respon yang diberikan oleh peserta didik.

Tabel 9. Tabel Hasil Evaluasi *Small Group*

NO	Aspek	Pernyataan	Skor
1	Kualitas tampilan	Kejelasan petunjuk penggunaan program	40
		Keterbacaan teks/tulisan	41
		Kualitas tampilan gambar	39

		Komposisi warna terhadap <i>background</i>	40
		Kejelasan suara	38
		Daya dukung musik	40
		Keefektifan gambar/visualisasi	40
2	Kualitas penyajian materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	39
		Kejelasan petunjuk pembelajaran	40
		Kemudahan memahami materi/isi pembelajaran	40
		Ketepatan urutan penyajian	38
		Tayangan sesuai dengan materi	40
		Jumlah Skor	475
		Nilai Rata-Rata	4,39

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\% \\ &= \frac{475}{(60 \times 9)} \times 100\% \\ &= 87\% \end{aligned}$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase sebesar 87%. Persentase tersebut jika dikonversikan ke dalam tingkat pencapaian menunjukkan bahwa hasilnya berada pada kategori “baik”. Tidak terdapat komentar dan kesimpulan hasil uji coba *small group* pada uji coba tersebut. Setelah tahap ini dilaksanakan kemudian produk yang telah disempurnakan dapat dilakukan ke tahap uji *field test*.

3) Uji Coba *Field Test*

Uji coba *Field Test* dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2025 secara langsung bertempat di ruang keals SMK Bina Nusa Mandiri dengan mengambil 30 peserta didik sebagai responden yang merupakan peserta didik jurusan perhotelan 2023 yang telah mengambil mata pelajaran *Food And Beverage Service*. Media dan instrumen disajikan kepada responden secara bersamaan dalam satu waktu. Prosedur ini dilakukan untuk menilai kualitas serta kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Responden diminta untuk mempelajari media terlebih dahulu, kemudian memberikan penilaian melalui pengisian instrumen yang telah disediakan.

Tabel 10. Tabel Hasil Evaluasi *Field Test*

NO	Aspek	Pernyataan	Skor
1	Kualitas tampilan	Kejelasan petunjuk penggunaan program	127
		Keterbacaan teks/tulisan	127
		Kualitas tampilan gambar	127
		Komposisi warna terhadap <i>background</i>	124
		Kejelasan suara	118
		Daya dukung musik	130
		Keefektifan gambar/visualisasi	126
2	Kualitas penyajian materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	129
		Kejelasan petunjuk pembelajaran	130
		Kemudahan memahami materi/isi pembelajaran	132
		Ketepatan urutan penyajian	125
		Tayangan sesuai dengan materi	127
Jumlah Skor			1522
Nilai Rata-Rata			4,22

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\% \\
 &= \frac{1522}{(60 \times 30)} \times 100\% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase sebesar 84%. Persentase tersebut jika dikonversikan ke dalam tingkat pencapaian menunjukkan bahwa hasilnya berada pada kategori “baik”. Tidak terdapat komentar dan kesimpulan hasil uji coba *small group* pada uji coba tersebut. Kemudian produk yang telah disempurnakan dapat dilakukan uji kelayakan yang masuk kedalam tahap respon pengguna untuk dapat menilai kelayakan terhadap media *flipbook* yang dikembangkan pada penelitian ini.

8. Tahap Evaluation

Berdasarkan hasil penilaian dan revisi yang telah dilakukan dari tahapan implementasi, dapat dijadikan bahan evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook tableware*. Evaluasi dalam penelitian ini diperoleh dari uji respon pengguna.

a. Tahap Uji Respon Pengguna

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yaitu uji respon pengguna. Uji respon pengguna dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2022. Uji ini dilakukan melalui pengisian lembar kuesioner oleh 10 orang responden yang merupakan peserta didik jurusan Tata Boga angkatan 2023 yang telah menempuh mata pelajaran *Food and Beverage Service*. Prosedur ini bertujuan untuk mengetahui kualitas serta tingkat kelayakan *flipbook* dari respon pengguna

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran flipbook tableware, dilakukan uji respon pengguna dengan menggunakan instrumen berupa lembar uji kelayakan media pembelajaran. Instrumen ini terdiri dari 3 aspek penilaian, yaitu kebermanfaatan, ketertarikan, dan kepuasan. Ketiga aspek tersebut dijabarkan dalam 11 butir pernyataan, dengan skor maksimum 55 poin. Kuesioner ini diberikan kepada 10 orang peserta didik sebagai responden yang telah menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Hasil pengambilan data dari kuesioner yang diisi oleh para peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Tabel Hasil Uji Respon Pengguna Peserta Didik

NO	Aspek	Pernyataan	Skor
1	Kebermanfaatan	Media pembelajaran <i>flipbook</i> membantu peserta didik mengingat materi	44
		Media pembelajaran <i>flipbook</i> membantu peserta didik memahami materi	42
		Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat digunakan di luar jam mata kuliah sehingga efisien	43
		Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat meningkatkan kerja sama antar peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal	44
2	Ketertarikan	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>flipbook</i> lebih menarik dan menyenangkan	44
		Saya tertarik untuk belajar <i>tableware</i> lebih jauh setelah menggunakan media pembelajaran <i>flipbook</i>	44
		Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mendorong peserta didik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu	44
		Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat meningkatkan motivasi belajar	47
3.	Kepuasan	Media pembelajaran <i>flipbook</i> membantu memahami	46
		Media pembelajaran <i>flipbook</i> merupakan media pembelajaran yang sangat praktis untuk digunakan	44
		Media pembelajaran <i>flipbook</i> memberikan pengalaman belajar secara mandiri	45
Jumlah Skor			487
Nilai Rata-Rata			4,42

$$\begin{aligned}
 Interval &= \frac{\text{skor item pernyataan/pertanyaan}}{\text{Skor tertinggi item pernyataan/pertanyaan}} \times 100\% \\
 &= \frac{487}{(55 \times 10)} \times 100\% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase sebesar 88%. Jika dikonversikan ke dalam tingkat pencapaian, persentase tersebut termasuk dalam kualifikasi “baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media pembelajaran *flipbook tableware*, yang tercermin dari aspek kebermanfaatan, ketertarikan, dan kepuasan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dan mampu meningkatkan minat serta kepuasan belajar peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran *Food and Beverage Service*.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa *flipbook tableware*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Media *flipbook* yang dikembangkan telah melewati proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Penilaian oleh ahli materi mencakup 2 aspek penilaian dengan total 16 pernyataan. Hasil penilaian menunjukkan skor 4 sebanyak 5, skor 3 sebanyak 10, dan skor 2 sebanyak 1, sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 76%, yang termasuk dalam kategori “baik”.

Hasil validasi oleh ahli media terdiri atas 4 aspek penilaian dengan total 25 butir pernyataan. Dari hasil penilaian, diperoleh: Skor 5 sebanyak 11 pernyataan, Skor 4 sebanyak 13 pernyataan, dan Skor 3 sebanyak 1 pernyataan, yang secara keseluruhan menghasilkan persentase kelayakan sebesar 80%, dengan kategori “baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penilaian ahli bahasa dilakukan berdasarkan 3 aspek penilaian dengan total 6 pernyataan. Hasil penilaian menunjukkan skor 5 sebanyak 2, skor 4 sebanyak 2, dan skor 3 sebanyak 2, sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori “baik”. Hal ini mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media *flipbook* mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara jelas dan tepat.

Setelah proses validasi oleh para ahli, dilakukan uji coba terhadap peserta didik yang meliputi uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test*. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman et al. (2014) yang menyatakan bahwa uji coba terhadap media pembelajaran diperlukan untuk memastikan efektivitasnya dalam mencapai hasil belajar yang.

Berdasarkan data hasil uji coba media pembelajaran *flipbook tableware*, uji coba pengguna dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*, dengan instrumen penilaian yang terdiri dari 2 aspek dan 12 pernyataan. Pada tahap *one to one*, diperoleh skor 5 sebanyak 3 kali, skor 4 sebanyak 8 kali, dan skor 3 sebanyak 1 kali, dengan persentase perolehan sebesar 88% yang masuk dalam kategori “baik”. Pada tahap *small group*, diperoleh skor tertinggi 132 dan skor terendah 126, menghasilkan persentase 87%, juga dalam kategori “baik”. Pada tahap *field test*, diperoleh skor tertinggi 46 dan skor terendah 42, dengan persentase 88% dan kategori “baik”.

Tahap uji respon pengguna, instrumen penilaian terdiri atas 3 aspek dan 11 pernyataan. Dari hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik, diperoleh skor tertinggi 47 dan skor terendah 42, sehingga menghasilkan persentase sebesar 88% yang masuk dalam kategori "baik". Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon sangat positif terhadap media pembelajaran *flipbook tableware*. Respon positif tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik dan puas menggunakan media ini.

Pernyataan pada indikator kepuasan dalam instrumen ini mencerminkan perasaan peserta didik terhadap pengalaman belajarnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Faryanti (2016) yang menyatakan bahwa pesan yang disampaikan melalui *flipbook* lebih menarik perhatian, sehingga unsur perhatian akan menimbulkan rangsangan dan motivasi untuk belajar. Dengan demikian, media *flipbook* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Berdasarkan hasil validasi ahli dan penilaian peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang baik dan mampu meningkatkan motivasi serta efektivitas dalam penggunaannya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Ahmadi & Ibda (2018) yang menyatakan bahwa untuk menghasilkan *flipbook* yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas, pengembangannya harus memperhatikan karakteristik media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media *flipbook* yang dikembangkan terdiri atas 43 halaman dan memiliki pengoperasian yang sangat mudah. *Flipbook* ini dibuat dalam bentuk tautan (*link website*), sehingga dapat diakses secara langsung melalui berbagai perangkat, seperti *handphone*, komputer, maupun laptop. Kemudahan akses ini sejalan dengan hasil penelitian Fauzan & Rahdiyanta (2017) yang menyatakan bahwa media berbasis *flipbook* sangat praktis karena dapat digunakan secara langsung melalui perangkat digital seperti komputer atau laptop.

Setelah media mendapatkan hasil dari *expert judgment* dan pengguna maka *flipbook* dapat diakses oleh seluruh pengguna tidak hanya peserta didik melalui akses berupa *link* dan *QR*.



<https://gqr.sh/9mWm>

Terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambatan pada proses pengembangan media pembelajaran *flipbook tableware*.

1. Faktor Pendukung

Berikut beberapa faktor pendukung penelitian pengembangan media pembelajaran ini:

- a) Ketersediaan Modul Ajar yang dijadikan acuan dalam membuat media pembelajaran.
- b) Lokasi SMK Bina Nusa Mandiri yang dijadikan tempat pengambilan data yang mudah di jangkau peneliti.
- c) SMK Bina Nusa Mandiri yang berlokasi di Ciracas memiliki kualifikasi siswa yang sesuai untuk dijadikan objek penelitian.
- d) Dosen pembimbing sangat membantu dalam proses pengembangan media pembelajaran *flipbook tableware*, sehingga memudahkan peneliti dalam menyusun materi serta berpengaruh positif terhadap proses pembuatan *flipbook*.
- e) Program Studi Tata Boga UNJ memiliki lab tata hidang sehingga dapat memudahkan saat mengambil beberapa foto peralatan yang dibutuhkan.

2. Faktor Hambatan

Berikut ini beberapa faktor hambatan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini:

- a) Proses perizinan tempat sebelum pengambilan data pada SMK Bina Nusa Mandiri Ciracas.
- b) Keterbatasan sumber informasi mengenai materi *flipbook tableware*.

3. Kekuatan Media Pembelajaran *Flipbook*

Berikut ini beberapa faktor hambatan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini:

- a) Media pembelajaran *flipbook tableware* ini menampilkan dan menjelaskan materi serta tutorial melakukan *polishing*.
- b) Penggunaan media *flipbook* ini sangat mudah digunakan.

4. Kelemahan Media Pembelajaran *Flipbook*

- a) Dibutuhkan sumber internet jika ingin menggunakannya melalui platform heyzine.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook tableware* ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Media *flipbook* yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media sebesar 88%, ahli bahasa sebesar 80%, dan ahli materi sebesar 76%, yang semuanya termasuk dalam kategori “baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook tableware* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran *flipbook tableware* telah diuji coba kepada peserta didik melalui tiga tahap, yaitu uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test*. Hasil uji coba *one to one* menunjukkan persentase sebesar 88%, *small group* sebesar 87%, dan *field test* juga sebesar 88%, yang seluruhnya masuk dalam kategori “baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyatakan media *flipbook tableware* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji respon pengguna menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kualifikasi “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik, puas, serta memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media pembelajaran *flipbook tableware*. Dengan demikian, media ini dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldera, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Manatiang Service Dalam Mata Kuliah Penataan Dan Pelayanan Restoran*.
- Arkunto, S. (2010). Metode Penelitian. *Rineka Cipta*, 2504, 1–9.
- Fadjarajani, S., & Indrianeu, T. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. *Media Pembelajaran*, hal. 6.
- Hefter, M. H., & Berthold, K. (2020). *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106404>
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>
- Maf'ula, A., Hastuti, U. S., & Rohman, F. (2017). Pengembangan Media Flipbook Pada Materi. *Jurnal Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(11), 1450–1455.
- Prisila, E., Riska, N., & Kandriasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Risenologi*, 6(2), 9–16. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.182>
- R.Roro Rastrani Rahada Putri, Kaspul, K., & Arsyad, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 93–104. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.46>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitati Kualitatif Dan R&D*.
- Susilawati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal of Science Education*.
- Wahyuni, T., Widiyatmoko, A., & Akhlis, I. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Pada Pembelajaran Energi Dalam Sistem Kehidupan Pada Siswa Smp. *Unnes Science Education Journal*, 4(3).
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>
- Yuniarni, A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL MATERI MARZIPAN PADA MATA KULIAH DEKORASI KUE*.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI MILENIAL Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis. In *Scopindo Media Pustaka*.