



Pengembangan Media *Flipbook Digital* Materi Saus Dasar Beserta Turunannya Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental

Najla Qanitha Saiful¹, Rina Febriana², Guspri Devi Artanti³

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

Received: 02 Juli 2026
Revised: 10 Juli 2026
Accepted: 13 Juli 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berupa *flipbook digital* pada materi saus dasar beserta turunannya dalam mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Penelitian dilaksanakan di SMKN 24 Jakarta dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Tahap *decide* dilakukan melalui survei menggunakan *Google Form* untuk menetapkan tujuan pembelajaran, menentukan ruang lingkup multimedia, serta menilai kemampuan prasyarat dan sumber daya. Tahap *design* meliputi penyusunan outline materi berupa JM, GBIM, dan *storyboard*. Pada tahapan *develop*, media dikembangkan berdasarkan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya menggunakan aplikasi Canva Pro yang dilanjutkan dengan aplikasi Heyzine.Com untuk penambahan tautan dan video pembelajaran. Tahap *evaluate* melibatkan validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, serta uji coba kepada peserta didik. Hasil validasi menunjukkan skor 96% dari ahli materi, 97% dari ahli bahasa, dan 82% dari ahli media. Uji kelayakan memperoleh skor 93% pada *one-to-one*, 91% pada *small group*, dan 95% pada *field test*. Uji respon pengguna menunjukkan skor 96% dari peserta didik dan 100% dari guru pengampu dengan kategori “sangat kuat” yang menunjukkan bahwa baik peserta didik maupun guru pengampu memiliki tingkat ketertarikan dan kebermanfaatan yang tinggi. Maka, media pembelajaran *flipbook digital* materi saus dasar beserta turunannya pada mata pelajaran pengolahan makanan kontinental dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan media, *flipbook digital*, saus dasar, makanan kontinental

(*) Corresponding Author: najlaaqs@gmail.com, rinafebriana@unj.ac.id, guspri@unj.ac.id

How to Cite: Saiful, N., Febriana, R., & Artanti, G. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL MATERI SAUS DASAR BESERTA TURUNANNYA PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN MAKANAN KONTINENTAL. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(7.C), 47-60. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13583>.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang mempersiapkan dan menciptakan peserta didik dengan lulusan siap bekerja dan produktif di bidang tertentu (Mahande, 2023). Dalam proses pembelajarannya peserta didik tidak hanya diberikan mengenai teori-teori saja, namun peserta didik akan dibekali juga keterampilan dan pengalaman dalam dunia kerja. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat bekerja sesuai dengan bidangnya setelah mereka lulus dari sekolah.

Tata Boga adalah salah satu jurusan yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Jurusan Tata Boga merupakan bidang yang mempelajari tentang teknik pengolahan makanan dan minuman, penyajian makanan dan minuman serta

pelayanan makanan dan minuman dengan memperhatikan kualitas, rasa dan nutrisi pada setiap hidangannya. Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam jurusan Tata Boga adalah Pengolahan Makanan Kontinental.

Pengolahan Makanan Kontinental merupakan materi yang mempelajari mengenai hidangan yang berasal dari negara Eropa, Amerika dan Australia dengan berbagai macam teknik pengolahan. Mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental merupakan mata pelajaran praktikum yang terdiri dari beberapa materi pembelajaran diantaranya ialah: (1) kaldu, (2) *soup*, (3) saus dasar beserta turunannya, (4) hidangan pembuka (*hot and cold*), (5) pengolahan daging, (6) pengolahan unggas, (7) ikan dan *seafood*, dsb.

Pada analisis awal yang dilakukan untuk mengetahui materi yang sulit dipahami peserta didik, didapatkan hasil yaitu saus dasar beserta turunannya (46,5%), ikan dan *seafood* (23,3%), pengolahan unggas (9,3%), pengolahan daging (11,6%), hidangan pembuka (*hot & cold*) (9,3,2%). Berdasarkan hasil analisis tersebut, sebanyak 58,1% peserta didik menyatakan bahwa materi yang terpilih sulit dipahami dikarenakan sulit menemukan referensi bacaan. Hal ini disebabkan materi yang tersedia banyak yang menggunakan bahasa inggris dan juga materi yang disajikan terlalu kompleks.

Materi saus dasar beserta turunannya merupakan salah satu bagian penting yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Saus dasar berperan sebagai pelengkap sekaligus penambah cita rasa pada hidangan, sehingga penguasaan keterampilan diperlukan agar peserta didik dapat memahami materi ini secara mendalam.

Berdasarkan kompetensi yang harus dicapai, peserta didik diharapkan mampu mempraktikkan pembuatan saus dasar beserta turunannya sesuai dengan karakteristik yang sudah ditentukan. Karakteristik saus yang baik adalah tidak berlemak, memiliki tampilan mengkilap, memiliki rasa yang seimbang dan bertekstur lembut (*smooth*) yang berarti tekstur saus tidak terlalu kental dan juga tidak terlalu cair (Gisslen, 2011).

Pembuatan saus sangat diperlukan adanya ketelitian, dikarenakan saus memiliki karakteristik yang cukup kompleks. Setiap langkah dalam proses pembuatan saus harus selalu diperhatikan untuk memastikan konsistensi, rasa dan tekstur sesuai dengan karakteristik saus. Maka dari itu, untuk menambah dan mendalami pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental, khususnya pada materi Saus Dasar beserta Turunannya, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Media ini diharapkan dapat digunakan secara efektif oleh peserta didik sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Menurut Djamarah dan Zain dalam (Ramadhan & Gusmaneli, 2024), media pembelajaran adalah sebuah media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Fuad Hassan, media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyajikan komunikasi pembelajaran secara efektif dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

Berdasarkan hasil data kebutuhan media yang telah disebarkan dengan kuisioner melalui *google form* kepada peserta didik kelas XI Kuliner SMKN 24 Jakarta, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang paling sering digunakan dalam mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yaitu *power point* (86%), video pembelajaran (9,3%) dan buku cetak (4,7%). Setelah dilakukan pertanyaan lebih lanjut, video pembelajaran yang digunakan selama proses kegiatan pembelajaran adalah video dari *youtube*, dimana saat kegiatan belajar guru mengarahkan peserta didik untuk mencari tambahan informasi lewat video *youtube*, sehingga peserta didik beranggapan bahwa *youtube* adalah media video pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan melalui pemberian 15 butir pertanyaan menggunakan aplikasi Quiziz, penggunaan media *PowerPoint* cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran peserta didik. Namun, dengan keterbatasan dalam penyajian materi pada media tersebut, masih terdapat peserta didik yang belum memahami konsep saus dasar beserta turunannya, seperti karakteristik saus dan turunan yang kurang familiar, seperti tomato sauce, espagnole sauce, velouté sauce, dan hollandaise sauce.

Selanjutnya berdasarkan hasil data yang diperoleh dari pengisian kuisioner yang dilakukan dengan menggunakan *google form*, diketahui sebanyak 51,2% responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang mudah untuk digunakan adalah media *Flipbook*. Media *Flipbook* dipilih oleh responden dikarenakan memuat penjelasan yang lengkap, mudah untuk digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan dapat digunakan sebagai pembelajaran secara mandiri kapan saja dan dimana saja.

Media *digital Flipbook* adalah media elektronik yang menampilkan kombinasi antara teks, gambar, dan animasi, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Diani & Hartati, 2018). *Flipbook* dapat diakses melalui perangkat elektronik dengan mudah serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Hal inilah yang menjadikan media *Flipbook* sebagai pilihan pembelajaran yang mudah digunakan di era *digital* saat ini.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Prasasti & Anas, 2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Digital* Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik” yang menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE, menyatakan bahwa hasil dari skor validasi materi 3,5 dan skor media 4,0 dengan hasil rekapitulasi 3,7. Hal ini menunjukkan bahwa media *Flipbook* termasuk ke dalam kriteria valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran guru ataupun siswa.

Penelitian selanjutnya berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi *Soup*” oleh (Salsabela et al., 2022) yang menggunakan metode R&D dengan model pengembangan 4D mendapatkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan rata-rata skor 4,8. Hal ini menandakan media pembelajaran *Flipbook* maker layak untuk digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar pada materi *soup*.

Pada penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook digital* Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang” oleh (Prisila et al., 2021) yang menggunakan metode pengembangan R&D dengan model 4-D, mendapatkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dengan nilai

82% dan ahli media dengan nilai 88%, maka dapat disimpulkan bahwa *Flipbook digital* panduan praktikum sequeunce of service sangat layak digunakan dalam mata kuliah Tata Hidang.

Berikutnya pada penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis *Web* pada Muatan IPA di Sekolah Dasar” oleh (Brenda & Budiono, 2023) yang menggunakan metode penelitian R&D dengan model DDD-E, menyatakan bahwa hasil dari validitas mendapatkan skor 4,7 dan tingkat kepraktisan 4,74. Dalam hal tersebut menandakan bahwa media *Flipbook* layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran disekolah dasar pada muatan IPA.

Penelitian berikutnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Materi Gaya Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 01 Kota Semarang” oleh (Munirah & Mulyani, 2024) yang menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Pada penelitian ini mendapatkan hasil setelah dilakukannya uji kelayakan dari validator ahli media sebesar 92,72%, kelayakan bahasa sebesar 96,67%, kelayakan materi sebesar 87,69%, tanggapan guru 97,16% dan tanggapan siswa sebesar 90,17%, maka dapat dikatakan media *Flipbook* sangat layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berikutnya terdapat penelitan berjudul “Pengembangan E-Modul Cake Perkawinan Berbasis *Flipbook* Maker Pada Mata Pelajaran Cake dan Kue Indonesia Di SMKN 8 Surabaya” oleh (Rahayu et al., 2022) Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan menggunakan model 4D. Hasil dari penelitian ini setelah dilakukannya validasi menunjukan pada kelayakan materi mendapat skor 72% dan kelayakan media mendapat skor 74%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar dan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, karna memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengaksesnya. Selain memberikan kemudahan, media pembelajaran *Flipbook* juga dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sehingga dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Pada Materi Saus Dasar (*mother sauce*) beserta Turunannya”. Penggunaan media pembelajaran *Flipbook* pada materi Saus Dasar (*mother sauce*) dapat memuat penjelasan yang lengkap dengan disertai berbagai jenis gambar dan video yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar disekolah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran *flipbook digital* pada materi saus dasar beserta turunannya. Penelitian dilaksanakan di SMKN 24 Jakarta pada peserta didik kelas XI Tata Boga dalam rentang waktu Desember 2024 hingga Oktober 2025. Model pengembangan yang digunakan adalah *DDD-E* yang meliputi empat tahap, yaitu *decide* (analisis kebutuhan media), *design* (perancangan produk), *develop* (pengembangan media), dan *evaluate*

(evaluasi produk). Media *flipbook* dikembangkan dengan memuat materi, gambar, video, audio, serta soal evaluasi untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental (Sugiyono, 2021; Dinanti, 2024).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner skala Likert yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta peserta didik sebagai pengguna. Instrumen digunakan untuk menilai kelayakan produk dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan melalui uji *one to one*, *small group*, dan *field test*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan persentase skor. Hasil analisis digunakan sebagai dasar evaluasi dan perbaikan produk sehingga media *flipbook* yang dihasilkan memenuhi kriteria layak dan efektif sebagai media pembelajaran (Ashari & Puspasari, 2024; Nupus, 2023).

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran *flipbook digital* materi Saus Dasar Beserta Turunannya telah dilakukan evaluasi oleh para ahli, yaitu ahli bahasa, materi, dan media serta evaluasi dari peserta didik yang dilakukan dengan uji coba perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*). Hasil dari evaluasi ini menyatakan bahwa media saus dasar beserta turunannya layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

1. Hasil Validasi Ahli Bahasa, Materi, dan Media

a. Validasi Ahli Bahasa

Penilaian validasi ini dilakukan dengan 8 butir pertanyaan, dengan total skor maksimum sebesar 40 poin. Berikut ini dijabarkan hasil pengambilan data yang didapat dari penilaian oleh ahli bahasa.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Ahli Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Bahasa dalam <i>Flipbook</i> tersusun secara logis dan teratur sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia (PUEBI)	4
2	Bahasa dalam <i>Flipbook</i> tidak menggunakan kalimat berbelit-belit yang dapat membingungkan peserta didik	5
3	Bahasa yang digunakan dalam <i>Flipbook</i> menggunakan bahasa baku sesuai dengan KBBI	5
4	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan struktur kalimat SPOK	5
5	Penyampaian materi menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan	5
6	Bahasa yang digunakan mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi yang disajikan	5
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD secara konsisten	5
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik SMK Kelas XI	5
Total		39

Hasil dari nilai validasi yang diperoleh kemudian dikonveksi menjadi Persentase menggunakan rumus Arikunto (2013) dalam Putri (2024), yaitu :

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = 97\%$$

Hasil yang diperoleh 97% yang jika dikonversi menjadi kalimat masuk kedalam kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran materi saus dasar beserta turunannya dari segi bahasa layak digunakan sebagai media ajar selama proses pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Penilaian ini dilakukan dengan 18 butir pertanyaan, dengan total skor maksimum sebesar 90 poin. Berikut ini dijabarkan hasil pengambilan data yang didapat dari evaluasi ahli materi.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Materi dalam <i>Flipbook</i> sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan	5
2	Materi dalam <i>Flipbook</i> sesuai dengan alur tujuan pembelajaran yang terdapat di RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	5
3	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan teori saus dasar beserta turunannya	5
4	Penyajian materi dalam <i>Flipbook</i> saus dasar sudah jelas dan tersusun rapih	5
5	Materi yang disajikan dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik	5
6	Materi yang disajikan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	5
7	Gambar dan ilustrasi yang disajikan membantu meningkatkan pemahaman materi peserta didik	5
8	Penyajian teks sesuai dengan materi pembelajaran	4
9	Penggunaan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran	5
10	Penyajian video pembelajaran sesuai dengan materi yang sajikan	5
11	Materi di dalam <i>Flipbook</i> disajikan secara sistematis	4
12	Latihan soal dalam <i>Flipbook</i> sesuai dengan isi dari materi yang disajikan	5
13	Rangkuman materi yang disajikan dalam <i>Flipbook</i> sesuai dengan materi yang disajikan	4
14	Materi dalam <i>Flipbook</i> menggunakan referensi yang sesuai dengan materi yang disajikan	5
15	Terdapat glosarium tentang istilah-istilah pada materi saus dasar beserta turunannya	5
16	Materi saus dasar beserta turunannya dalam <i>Flipbook</i> dapat membantu peserta didik memahami materi saus dasar beserta turunannya dengan mudah	5

17	Materi saus dasar beserta turunannya dalam <i>Flipbook</i> dapat membantu peserta didik mempelajari materi di dalam atau di luar kelas.	5
18	Materi saus dasar beserta turunannya dalam <i>Flipbook</i> dapat diakses dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5
Total		87

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{87}{90} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = 96\%$$

Hasil yang diperoleh 96% yang jika dikonversi menjadi kalimat masuk kedalam kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran materi saus dasar beserta turunannya dari segi materi layak digunakan sebagai media ajar selama proses pembelajaran.

c. Validasi Ahli Media

Penilaian ini dilakukan dengan 23 butir pertanyaan, dengan total skor maksimum sebesar 115 poin. Berikut ini dijabarkan hasil pengambilan data yang didapat dari evaluasi ahli media.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Tampilan tata letak pada sampul depan dan belakang sudah tepat dan sesuai dengan materi	4
2	Komposisi unsur tata letak (judul, logo, penulis, dll) sudah seimbang	3
3	Penggunaan warna pada tata letak sudah seimbang	4
4	Ilustrasi sampul <i>Flipbook</i> menggambarkan materi yang disajikan	4
5	Jenis huruf yang digunakan pada <i>Flipbook</i> sesuai	4
6	Ukuran pada judul <i>Flipbook</i> lebih dominan dibandingkan dengan sub judul dan nama penulis	4
7	Pemilihan background pada <i>Flipbook</i> sudah tepat	4
8	Penempatan teks proporsional tidak mengganggu gambar, ilustrasi, angka dan halaman	5
9	Penempatan gambar proporsional dan keterangannya tidak mengganggu isi teks	4
10	Penempatan teks dan gambar konsisten	5
11	Gambar yang disajikan dapat jelas terlihat	3
12	Kesesuaian gambar dengan materi	4
13	Pemilihan jenis huruf pada bagian isi <i>Flipbook</i> konsisten	5
14	Media pembelajaran <i>Flipbook digital</i> dapat membantu peserta didik dalam memahami materi	4
15	Media pembelajaran <i>Flipbook digital</i> dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran	4
16	Media pembelajaran <i>Flipbook digital</i> dapat digunakan dalam waktu dan tempat yang fleksibel	4
17	Kemudahan dalam mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Flipbook digital</i> dalam proses pembelajaran	4

18	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca dengan jelas	5
19	Ukuran pada teks sudah sesuai dan dapat terbaca dengan jelas	4
20	Komposisi warna huruf dan latar belakang tidak mengganggu keterbacaan	5
21	Kesesuaian penggunaan video pembelajaran dengan materi	4
22	Suara pada penyajian video dapat terdengar jelas	4
23	Kemudahan dalam mengoperasikan <i>button</i> dan navigasi pada media pembelajaran <i>Flipbook digital</i>	4
Total		95

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{95}{115} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = 82\%$$

Hasil yang diperoleh 82% yang jika dikonversi menjadi kalimat masuk kedalam kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran materi saus dasar beserta turunannya dari segi materi sangat layak digunakan sebagai media ajar selama proses pembelajaran.

2. Hasil Uji Coba *One to One*, *Small Group* dan *Field Test*

a. Uji Coba satu-satu oleh peserta didik (*One to One*)

Penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik sebagai bagian dari uji coba perorangan (*one to one*). Hasil penilaian tersebut menghasilkan total skor sebesar 252 poin. Untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media, skor tersebut kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{252}{270} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = 93\%$$

Hasil konversi skor penilaian menunjukkan persentase sebesar 93%. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, media pembelajaran mengenai saus dasar dan turunannya dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

b. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik sebagai bagian dari uji coba kelompok kecil (*small group*). Hasil penilaian tersebut menghasilkan total skor sebesar 735 poin. Untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media, skor tersebut kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{735}{810} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = 91\%$$

Hasil konversi skor penilaian menunjukkan persentase sebesar 91%. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, media pembelajaran mengenai saus

dasar dan turunannya dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

c. Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh 30 orang peserta didik sebagai bagian dari uji coba lapangan (*field test*). Hasil penilaian tersebut menghasilkan total skor sebesar 2574 poin. Untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media, skor tersebut kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{2574}{2700} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = 95\%$$

Hasil konversi skor penilaian menunjukkan persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, media pembelajaran mengenai saus dasar dan turunannya dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

3. Hasil Respon Pengguna

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran *flipbook digital* yang sedang dikembangkan, yaitu saus dasar beserta turunannya. Tahapan ini dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran pengolahan makanan kontinental dan juga peserta didik kelas XI Tata boga. Penilaian dari guru pengampu bertujuan untuk mengetahui pandangan dari seorang guru mengenai media pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik untuk kegiatan pembelajaran, sedangkan penilaian dari peserta didik untuk mengetahui respon terkait media pembelajaran yang akan mereka gunakan selama proses pembelajaran.

Proses pada tahapan ini dilakukan dengan menyebarkan lembar penilaian kepada 2 guru pengampu mata pelajaran makanan kontinental dan 15 peserta didik yang telah menggunakan media *Flipbook digital* saus dasar beserta turunannya. Penilaian terdiri dari 6 butir pertanyaan dengan skor maksimum 30. Berikut ini merupakan hasil dari tahapan respon pengguna.

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran	70
2	Materi yang disajikan sudah lengkap sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran	72
3	<i>Flipbook</i> memiliki tampilan desain yang menarik untuk digunakan selama proses pembelajaran	72
4	Penyajian <i>Flipbook</i> memudahkan peserta didik untuk memahami materi	75
5	<i>Flipbook</i> dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri untuk membantu proses pembelajaran	73
6	<i>Flipbook</i> dapat memotivasi peserta didik untuk belajar baik dalam kelas ataupun secara mandiri	72
TOTAL		434

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Interval} = \frac{434}{(30 \times 15)} \times 100\%$$

$$\text{Interval} = \frac{434}{450} \times 100\%$$

$$\text{Interval} = 96\%$$

Berdasarkan hasil data perhitungan menunjukkan persentase 96%. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran *flipbook digital* saus dasar beserta turunannya masuk kedalam kategori sangat kuat.

Tabel 5. Hasil Respon Guru Pengampu

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran	10
2	Materi yang disajikan sudah lengkap sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran	10
3	<i>Flipbook</i> memiliki tampilan desain yang menarik untuk digunakan selama proses pembelajaran	10
4	Penyajian <i>Flipbook</i> memudahkan peserta didik untuk memahami materi	10
5	<i>Flipbook</i> dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri untuk membantu proses pembelajaran	10
6	<i>Flipbook</i> dapat memotivasi peserta didik untuk belajar baik dalam kelas ataupun secara mandiri	10
TOTAL		60

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Interval} = \frac{60}{(30 \times 2)} \times 100\%$$

$$\text{Interval} = 100\%$$

Berdasarkan hasil data perhitungan menunjukkan persentase 100%. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa respon guru pengampu terhadap media pembelajaran *flipbook digital* saus dasar beserta turunannya masuk kedalam kategori sangat kuat.

Tabel 6. Tabel Kriteria Interpretasi Skor

Presentasi	Kategori
81% - 100%	Sangat Kuat
61% - 80%	Kuat
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Lemah
0% - 20%	Sangat Lemah

Sumber : (Riduan, 2012 dalam Ashari & Puspasari, 2024)

Hasil perhitungan data menunjukkan skor 96% dari peserta didik dan 100% dari guru pengampu. Berdasarkan tabel kriteria interpretasi, skor tersebut termasuk dalam kategori sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa guru pengampu dan peserta didik merasa terbantu dan memudahkan dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan adanya respon positif yang diberikan kepada media pembelajaran *flipbook digital* saus dasar beserta turunannya.

Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *flipbook digital* saus dasar beserta turunannya pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Media pembelajaran disusun dengan berisikan teks, gambar, video, link berdiskusi, dan evaluasi akhir. Pada penyusunannya media pembelajaran ini terbagi menjadi 3, yaitu bagian pendahuluan, bagian inti, dan bagian penutup. Bagian pendahuluan terdiri dari cover dan judul *flipbook*, kata pengantar, daftar isi, dan petunjuk penggunaan *flipbook digital*. Bagian inti memuat penjabaran kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta pembahasan mengenai saus dasar beserta turunannya. Pembahasan tersebut mencakup pengertian saus, karakteristik saus, fungsi saus, bahan-bahan pembuatan saus, jenis-jenis saus beserta turunannya, serta prosedur pembuatan saus dasar dan turunannya. Bagian penutup berisikan rangkuman materi, latihan soal, daftar pustaka dan glosarium.

Media *flipbook digital* saus dasar beserta turunannya dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan DDD-E terdiri dari tahapan perencanaan produk (*Decide*), perancangan produk (*Design*), pengembangan produk (*Develop*), dan evaluasi produk (*Evaluate*). Pemilihan model DDD-E pada penelitian ini karena memiliki tahapan yang sederhana dan menekankan adanya proses evaluasi berulang berdasarkan hasil masukan dari ahli maupun uji lapangan.

Media *flipbook digital* dalam proses pengembangannya melalui tahap uji validasi yang dilakukan oleh para ahli. Validasi tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran sehari-hari bagi peserta didik. Aspek yang divalidasi meliputi bahasa, media, dan materi.

Tahap uji validasi pada aspek materi dilakukan oleh Validator 1, yang merupakan Guru Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental kelas XI Tata Boga di SMKN 24 Jakarta. Hasil validasi mendapatkan skor 96% yang berdasarkan kriteria penilaian kelayakan media termasuk kedalam kategori sangat layak. Selanjutnya uji validasi bahasa dilakukan oleh Validator 2, yang merupakan Guru Bahasa Indonesia di SMKN 24 Jakarta terkhusus untuk jurusan Tata Boga. Hasil validasi mendapatkan skor 97% yang berdasarkan kriteria penilaian kelayakan media termasuk kedalam kategori sangat layak. Terakhir uji validasi media dilakukan oleh Validator 3, yang merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Tata

Boga Universitas Negeri Jakarta. Hasil validasi mendapatkan skor 82% yang berdasarkan kriteria penilaian kelayakan media termasuk kedalam kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil uji validasi oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* dapat mempermudah proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan teori (Fajriyatin, 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas guru dalam menyampaikan materi serta menjadikan proses pembelajaran di kelas lebih variatif. Dengan demikian, media yang digunakan dapat membantu siswa memahami isi materi secara lebih optimal, sehingga alur dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran *flipbook digital* juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan kualitas pembelajaran, hal ini sejalan dengan penelitian (Setyorini, 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* menyajikan materi yang menarik dan interaktif serta kemudahan dalam penggunaannya, sehingga dapat mendukung peserta didik dalam belajar secara mandiri. Selain itu, diperkuat juga dengan teori yang dikemukakan oleh (Prakoso et al., 2025) bahwa *flipbook digital* merupakan media pembelajaran interaktif yang memiliki tampilan menarik dengan adanya animasi, video, dan latihan soal interaktif yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terkait materi yang disajikan.

Setelah dilakukannya uji validasi oleh para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba oleh para peserta didik yang meliputi uji perorangan (*one to one*), uji kelompok kecil (*small group*), dan uji lapangan (*field test*). Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang sedang dikembangkan dalam mendukung peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran *flipbook digital* Saus Dasar beserta Turunannya memperoleh skor 93% pada uji coba perorangan (*one to one*), 91% pada uji coba kelompok kecil (*small group*), dan 95% pada uji coba lapangan (*field test*). Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak menurut kriteria penilaian kelayakan media. Respon peserta didik menunjukkan bahwa media memiliki tampilan menarik, gambar pada setiap materi, serta penyusunan materi yang rapi, sehingga mampu memudahkan pemahaman terhadap materi yang disajikan.

Tahap terakhir yang dilakukan adalah meminta respon atau tanggapan terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Respon diperoleh dari dua pihak, yaitu guru pengampu mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental dan peserta didik kelas XI Tata Boga. Hasil penilaian menunjukkan skor 96% dari peserta didik dan 100% dari guru pengampu. Berdasarkan kriteria interpretasi, skor tersebut termasuk dalam kategori sangat kuat, yang berarti media pembelajaran *Flipbook digital* Saus Dasar beserta Turunannya layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Terdapat faktor pendukung yang ditunjukkan melalui respon guru pengampu maupun peserta didik menunjukkan bahwa penyajian media *Flipbook* mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi. *Flipbook* juga dapat digunakan secara mandiri dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar. Hal ini didukung oleh tampilan desain yang menarik dan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.

KESIMPULAN

Flipbook digital saus dasar dan turunannya merupakan media pembelajaran interaktif yang menyajikan materi secara lengkap dan terstruktur. Pada penelitian pengembangan media *flipbook digital* saus dasar beserta turunannya mencakup penjelasan mengenai berbagai jenis saus dasar beserta turunannya, yang disusun sesuai dengan alur pembelajaran untuk memudahkan pemahaman peserta didik. Media *flipbook digital* saus dasar beserta turunannya dapat diakses melalui tautan atau barcode sehingga dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja. *Flipbook* ini disusun dalam tiga bagian utama. Bagian pendahuluan mencakup sampul dan judul, kata pengantar, daftar isi, serta petunjuk penggunaan. Bagian inti berisi capaian dan tujuan pembelajaran, serta pembahasan mengenai saus dasar dan turunannya, meliputi definisi, karakteristik, fungsi, bahan pembuatan, jenis-jenis saus, dan prosedur pembuatan. Bagian penutup terdiri atas rangkuman materi, evaluasi dan latihan soal, daftar pustaka, serta glosarium.

Pengembangan media *flipbook digital* berisi materi saus dasar dan turunannya dilakukan melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model DDD-E (*decide, design, development, evaluate*). Proses validasi melibatkan ahli materi, bahasa, dan media. Hasil penilaian menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, yaitu 96% dari ahli materi, 97% dari ahli bahasa serta 82% dari ahli media. Berdasarkan hasil tersebut, *flipbook digital* ini terbukti memenuhi standar kelayakan dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Setelah melalui proses validasi oleh para ahli, media pembelajaran *flipbook digital* saus dasar diuji coba kepada peserta didik melalui tiga tahapan, yaitu *one to one, small group, dan field test*. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan perolehan skor 93% pada uji *one to one*, 91% pada uji *small group*, dan 95% pada uji *field test*. Berdasarkan hasil tersebut, *flipbook digital* saus dasar dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini memperoleh respon positif dari peserta didik sebesar 96% dan dari guru pengampu sebesar 100%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa baik peserta didik maupun guru memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap *flipbook digital* saus dasar beserta turunannya, serta merasa terbantu dengan keberadaan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). *Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo*. 4, 2565–2576.
- Brenda, R. S., & Budiono, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Web pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(3), 1341–1349.
- Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 234–244. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>
- Dinanti, Z. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Pembuatan Chiffon Cake*. 10(23), 569–579.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.14573564>
- Fajriyatin, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital*. 125–132.
- Gisslen, W. (2011). *Professional Cooking* (Seven ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Mahande, I. R. D. (2023). *Pengantar Pendidikan Kejuruan* (R. Fadhli (ed.); Pertama). Indonesia Emas Group.
- Munirah, S., & Mulyani, P. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Materi Gaya Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 01 Kota Semarang*. 09(September).
- Nupus, N. (2023). *Pengembangan laboratorium virtual pada materi teknologi membran di prodi pendidikan kimia uin ar-raniry banda aceh*.
- Prakoso, D. V., Saputro, A., Hakim, L., & Arif, A. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar dengan Media Flipbook Pada LKPD Penggunaan Aplikasi Berbasis Angka Spreadsheet*. 9, 480–484.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). *Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- 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>
- Rahayu, C. S., Pangesthi, L. T., Handajani, S., & Romadhoni, I. F. (2022). *Pengembangan E-Modul Cake Perkawinan Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Cake dan Kue Indonesia di SMKN 8 Surabaya. Jurnal Tata Boga*, 11(3), 116–123.
- Ramadhan, R. S., & Gusmaneli. (2024). *STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN VIDIO INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CAPCUT*. 1206, 415–420.
- Salsabela, T., Pangesthi, L. T., Miranti, M. G., & Purwidiani, N. (2022). *Pengembangan e-modul berbasis flipbook maker untuk meningkatkan hasil belajar pada materi soup. Jurnal Tata Boga*, 11(2), 128–139.
- Setyorini, E. (2024). *Efektivitas Penggunaan Flipbook sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMA / SMK: Tinjauan Literatur The Effectiveness of Using Flipbook as an Interactive Learning Media in SMA / SMK: A Literature Review*. 21, 129–135.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Kedua, p. 444). Alfabeta Bandung.