



## Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Pembuatan Chiffon Cake

Putri Zahra Dinanti<sup>1</sup>, Guspri Devi Artanti<sup>2</sup>, Rina Febriana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik,  
Universitas Negeri Jakarta

---

### Abstract

Received: 17 Oktober 2024  
Revised: 31 Oktober 2024  
Accepted: 18 November 2024

*This study aims to develop and test the feasibility of products in the form of digital flipbook learning media for making chiffon cake. This media was developed using the Research and Development (R&D) model with the ASSURE development method by Heinich Heinich, Molenda, Russell, and Smaldino. The stages of this research consist of Analyze learner characteristics, State objectives, Select, or modify design media, Utilize media, Requires learner response and Evaluate. The resulting media consists of 3 parts, namely the introduction, core and closing parts. The teaching media was validated by expert examiners with a score of 98% for material aspects, 95% for media aspects and 97% for language aspects. The results of the one to one test assessment response by learners were 92%, the small group test was 93% and the field testing test was 92%. Based on the test results, it can be concluded that the development of a digital flipbook for making chiffon cake is categorized as very feasible to use as media in the subject of Indonesian Cake and Cake Products at SMK Negeri 70 Jakarta.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Digital Flipbook, Chiffon Cake Making.*

(\*) Corresponding Author: [zahradinanti8@gmail.com](mailto:zahradinanti8@gmail.com)

**How to Cite:** Dinanti, P. Z., Artanti, G. D., & Febriana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Pembuatan Chiffon Cake. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14573564>.

---

## PENDAHULUAN

Tata Boga merupakan salah satu jurusan yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tata Boga ialah salah satu program keahlian dalam kelompok pariwisata yang bertujuan untuk mempelajari teknik pembuatan makanan, pelayanan makanan dan minuman, serta teknik penyajian makanan yang memperhatikan estetika, kualitas rasa dan kebutuhan nutrisi. Mata pelajaran yang terdapat dalam program keahlian Tata Boga yaitu mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI). Produk *Cake* dan Kue Indonesia ini diajarkan di kelas XII.

Proses pembelajarannya, mata pelajaran tersebut terdapat materi yang berisi mengenai pengolahan *cake* dan kue Indonesia. Produk *Cake* dan Kue Indonesia di buat dengan berbagai macam bahan dasar dan bahan tambahan yang berasal dari negara Indonesia serta diolah dengan berbagai macam teknik pengolahan. Mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia merupakan mata pelajaran praktikum yang terdiri dari beberapa kompetensi dasar salah satunya adalah membuat dan menganalisis *Plain Cake* (*Sponge Cake*, *Butter Cake*, *Chiffon Cake*, *Cotton Cake*). *Chiffon Cake* merupakan materi penting yang harus dikuasi oleh setiap peserta didik, dikarenakan materi tersebut akan berkaitan dengan materi pembelajaran

patiseri lainnya sehingga mata pelajaran ini butuh keterampilan khusus agar peserta didik dapat lebih mengembangkan kreatifitasnya.

Berdasarkan standar kompetensi yang harus di capai, peserta didik diharapkan mampu mempraktikan pembuatan *chiffon cake* dengan baik sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan. Karakteristik pada *chiffon cake* dari segi eksternal dapat dilihat dari bentuknya yang menyerupai tulban (*cake* yang memiliki lubang dibagian tengah), volume tinggi, dan warna kulit kuning kecoklatan. Sedangkan karakteristik dari segi internalnya *chiffon cake* memiliki tekstur lembut dan ringan, cita rasanya manis, dan aroma *chiffon cake* sesuai dengan bahan pemberi aroma yang digunakan (Suhardjito, 2006).

Pada umumnya, dalam pembuatan *chiffon cake* terdapat beberapa indikator keberhasilan yang perlu diperhatikan. Hal tersebut yang akan menentukan hasil akhir *chiffon cake* dengan kualitas yang baik yaitu suhu dan lama waktu pemanggangan yang akan mempengaruhi volume, warna, aroma, rasa dan tekstur pada *chiffon cake* (Firdausa, 2020). Untuk memfokuskan dan memperkuat pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran PCKI khususnya pada pembuatan *chiffon cake*, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta informatif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik.

Selama proses pelaksanaan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM), dan dari hasil observasi serta wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI) kelas XII di SMKN 70 Jakarta diidentifikasi permasalahan terkait dengan pembelajaran PCKI terutama pada materi *chiffon cake* antara lain : (1) pembelajaran PCKI khususnya materi *chiffon cake* hanya dipelajari secara teori, hal ini terjadi disebabkan sarana perasarana laboratorium atau ruang praktik yang masih terbatas, sehingga tidak mudah terlaksanakannya praktikum mata pelajaran PCKI khususnya Pembuatan *chiffon cake*. (2) dalam hal penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media *powerpoint* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, bahkan terkadang hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dengan mendengarkan penjelasan yang dilakukan oleh guru didepan, cara tersebut kurang efektif karena tidak semua peserta didik dapat memahami proses membuat *chiffon cake* hanya dengan cara tersebut. dan (3) pada materi *chiffon cake* peserta didik kesulitan memahami materi pembuatan *chiffon cake*, dikarenakan pembuatan *chiffon cake* ini memiliki tingkat kesulitan dalam pembuatannya dan tidak dijelaskan secara detail terkait materi pembuatan *chiffon cake*. Oleh karena itu untuk kegiatan pembelajaran yang ideal belum dapat dilaksanakan secara maksimal, salah satunya pada kompetensi dasar yaitu *plain cake* pada materi pembuatan *chiffon cake*. Berlandaskan permasalahan yang ditemukan peneliti maka peneliti akan mengembangkan media agar peserta didik dapat belajar dengan mudah secara mandiri.

Berdasarkan analisis pendahuluan pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia media pembelajaran yang sering digunakan adalah *powerpoint* (58%), buku cetak (39%), video pembelajaran (3%), dan modul elektronik (0%). Media pembelajaran berdasarkan analisis pendahuluan memiliki kekurangan yaitu media yang digunakan kurang efektif. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik tersebut dan dalam proses pembelajaran diperlukannya suatu media pembelajaran berbasis teknologi

yang inovatif guna menyelesaikan masalah yang dihadapi. Sejalan dengan pendapat Novilanti, (2021) bahwa salah satu cara untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memajukan pengetahuan peserta didik di era globalisasi ini adalah dengan menggunakan teknologi. Sehingga alternatif yang peneliti tawarkan untuk terjadinya proses pembelajaran yang lebih baik yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menggunakan aplikasi *Heyzine flipbook maker* dengan harapan agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

*Flipbook* ialah media interaktif yang dapat mengubah tampilan *PDF* menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku dan dapat dimasukan sebuah animasi gerak, foto video dan *audio* sehingga peserta didik dapat merasakan layaknya membaca buku dengan versi lengkap. Pemilihan media pembelajaran *flipbook* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indoensia akan mempermudah peserta didik memahami teori dan alur praktikum secara jelas, sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya baik didalam kelas maupun diluar pembelajaran. Pada pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti, peneliti membuat materi pembelajaran pembuatan *chiffon cake* berbentuk *PDF* yang nantinya akan diubah menjadi tampilan *flipbook* dengan menggunakan aplikasi *heyzine flipbook maker* agar tampilannya lebih menarik dan peserta didik dapat memberi perhatiannya kepada materi yang ditampilkan, pada *flipbook* tersebut peneliti menambahkan video pembelajaran dan beberapa gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran agar lebih meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan sehingga berdampak positif pada hasil belajar peserta didik.

Sejalan dengan penelitian terdahulu tentang pengembangan media *flipbook digital* yang dilakukan Sumarni, (2019) menunjukkan media pembelajaran *flipbook* dengan model pengembangan *ASSURE* (*Analysis of learner characteristics, State objectives, Select modify or design, Utilize media, Requires learner response, Evaluation*) dapat membantu dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dan mudah digunakan oleh peserta didik. Penelitian oleh Mas'udiyah, (2020) menyatakan bahwa media *flipbook* dengan model *ASSURE* efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Pembuatan *Chiffon Cake*” menggunakan model pengembangan *ASSURE*. Pemilihan model pengembangan *ASSURE* (*Analysis of learner characteristics, State objectives, Select modify or design, Utilize media, Requires learner response, Evaluation*) dipilih peneliti atas dasar model pengembangan ini diimplementasikan untuk mengembangkan media pembelajaran dan teknologi, ini sesuai dengan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu *flipbook digital*. Model *ASSURE* cukup sederhana untuk dapat diaplikasikan dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dengan urutan tahapan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber atau perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Adanya variasi media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses

pembelajaran menjadi lebih baik, dan membuat peserta didik lebih memahami materi praktikum.

## METODE

Media pembelajaran *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ASSURE untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *flipbook digital* yang di rancang tahap-pertahap. Tahapan model ASSURE terdiri dari enam tahapan, yaitu : (1) analisis karakteristik peserta didik (*analyze learner characteristics*), (2) menetapkan tujuan (*state objectives*), (3) memilih, memodifikasi atau merancang dan mengembangkan media (*select, modify or design media*), (4) menggunakan media (*utilize media*), (5) meminta tanggapan dari peserta didik (*requires learner response*), dan (6) evaluasi (*evaluate*). Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ASSURE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada urutan pengoperasiannya yang dikembangkan untuk perencanaan penggunaan media teknologi yang membantu guru merancang dan meningkatkan kegiatan pembelajaran dengan tahapan kerjanya yang sistematis dan cukup sederhana untuk dapat diaplikasikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang terdiri dari (1) kuesioner validasi kelayakan produk yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. (2) kuesioner validasi uji coba produk yang diberikan kepada peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif.

## HASIL & PEMBAHASAN

Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan penilaian yang dilakukan pengguna yaitu peserta didik pada uji coba *one to one by learners, small group, dan field testing*, menyatakan media *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia. Dalam menilai kelayakan media maka dilakukan penilaian menggunakan kuesioner sebagai berikut :

### 1. Hasil Evaluasi Uji Coba Ahli Materi, Media dan Bahasa

#### a. Uji Coba Ahli Materi

Uji coba ahli materi dilakukan oleh ahli materi guna mendapatkan data yang dilihat dari tiga aspek penilaian yaitu kesesuaian materi dengan media, materi, dan manfaat. Ketiga aspek tersebut dibagi atas 19 butir pertanyaan dengan skor maksimum 76 poin. Pada tabel di bawah ini dijabarkan hasil pengambilan data yang didapat dari evaluasi ahli materi.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> tidak tergantung dengan bahan ajar lain.	3

2.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik.	4
3.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> sesuai dengan fasilitas yang biasa digunakan oleh peserta didik dalam belajar.	4
4.	Kebenaran materi yang disampaikan sesuai dengan teori <i>chiffon cake</i> .	4
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4
6.	Materi yang disajikan dapat mendukung proses pembelajaran.	4
7.	Materi yang disajikan di dalam <i>flipbook digital</i> memiliki cakupan yang tepat.	4
8.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> yang disajikan mempresentasikan materi pembuatan <i>chiffon cake</i> .	4
9.	Uraian materi yang disajikan dalam <i>flipbook</i> pembuatan <i>chiffon cake</i> sudah jelas dan sesuai.	4
10.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> memuat soal latihan untuk evaluasi peserta didik .	4
11.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> memuat rangkuman yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami secara ringkas tentang materi pembuatan <i>chiffon cake</i> .	4
12.	Terdapat informasi tentang referensi atau rujukan yang digunakan dalam materi pelajaran yang disajikan dalam <i>flipbook</i> pembuatan <i>chiffon cake</i> .	4
13.	Terdapat glosarium tentang istilah-istilah pada materi pembuatan <i>chiffon cake</i> .	4
14.	Materi yang terdapat di dalam <i>flipbook</i> disajikan secara sistematis.	4
15.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi pembuatan <i>chiffon cake</i> di dalam maupun di luar kelas.	4
16.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> pembuatan <i>chiffon cake</i> dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembuatan <i>chiffon cake</i> .	4
17.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> pembuatan <i>chiffon cake</i> dapat membantu peserta didik dalam memahami materi praktikum pembuatan <i>chiffon cake</i> .	4
18.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> pembuatan <i>chiffon cake</i> dapat digunakan di mana saja sesuai kebutuhan peserta didik.	4
19.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> pembuatan <i>chiffon cake</i> dapat digunakan kapan saja.	4
<b>Total</b>		<b>75</b>

Hasil nilai yang diperoleh kemudian dikonveksi menjadi persentase menggunakan rumus Arikunto tahun 2009 dalam (Shafira, 2022), yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{75}{76} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = 98 \%$$

Hasil yang diperoleh adalah 98% yang jika dikonversikan menjadi kalimat berdasarkan Arikunto tahun 2009 dalam (Shafira, 2022) masuk kedalam katagori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran pembuatan *chiffon cake* dari segi materi sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

#### b. Uji Coba Ahli Media

Uji coba ahli media dilakukan oleh ahli media guna mendapatkan data yang dilihat dari tiga aspek penilaian yaitu desain sampul *flipbook*, desain isi *flipbook*, dan kemudahan penggunaan dan keterbacaan. Ketiga aspek tersebut dibagi atas 24 butir pertanyaan dengan skor maksimum 96 poin. Pada tabel di bawah ini dijabarkan hasil pengambilan data yang didapat dari evaluasi ahli materi.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Tampilan tata letak pada sampul depan sudah tepat dan sesuai.	4
2.	Tampilan tata letak pada sampul belakang sudah tepat dan sesuai.	4
3.	Komposisi unsur tata letak (judul, logo, pengarang, dll) seimbang.	4
4.	Penggunaan warna pada tata letak sudah sesuai.	4
5.	Ilustrasi sampul modul menggambarkan isi/materi.	4
6.	Jenis huruf judul <i>flipbook</i> sesuai .	4
7.	Ukuran huruf pada judul buku lebih dominan dibandingkan sub judul, ataupun nama pengarang.	4
8.	Ketepatan pemilihan background <i>flipbook</i> .	4
9.	Terdapat halaman sampul depan pada <i>flipbook</i> .	4
10.	Terdapat halaman penutup pada <i>flipbook</i> .	4
11.	Penempatan teks proporsional tidak mengganggu gambar, ilustrasi, angka dan halaman.	4
12.	Penempatan gambar proporsional serta keterangannya tidak mengganggu isi teks.	4
13.	Tata letak teks dan gambar konsisten.	3
14.	Resolusi gambar yang ditampilkan sudah jelas.	4
15.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi yang disajikan.	4
16.	Ilustrasi atau gambar yang disajikan sudah kontekstual dengan kehidupan nyata.	3
17.	Pemilihan jenis huruf pada bagian isi <i>flipbook</i> konsisten.	4
18.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	3
19.	Media pembelajaran <i>flipbook digital</i> dapat digunakan dalam waktu dan tempat yang fleksibel.	4
20.	Kemudahan dalam mengoperasikan media pembelajaran <i>flipbook digital</i> .	4
21.	Jenis huruf dan ukuran huruf mudah dibaca dengan efek huruf tidak berlebihan.	2
22.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi yang disajikan.	4

23.	Kejelasan penyajian video dan suara.	4
24.	Ketepatan dan kemudahan dalam mengoperasikan <i>button</i> dan navigasi pada media pembelajaran <i>flipbook digital</i> .	4
<b>Total</b>		<b>91</b>

Hasil nilai validasi yang diperoleh kemudian dikonveksi menjadi persentase menggunakan rumus Arikunto 2009 dalam (Shafira, 2022), yaitu :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{91}{96} \times 100$$

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

Hasil yang diperoleh adalah 95% yang jika dikonversikan menjadi kalimat berdasarkan Arikunto tahun 2009 dalam (Shafira, 2022) masuk kedalam katagori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran pembuatan *chiffon cake* dari segi media sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

### c. Uji Coba Ahli Bahasa

Uji coba ahli bahasa dilakukan oleh ahli bahasa guna mendapatkan data yang dilihat dari aspek kelayakan kebahasaan dibagi atas 9 butir pertanyaan dengan skor maksimum 36 poin. Pada tabel di bawah ini dijabarkan hasil pengambilan data yang didapat dari evaluasi ahli bahasa.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Ahli Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Bahasa yang digunakan sederhana.	4
2.	Bahasa yang digunakan efektif (tidak berbelit-belit).	4
3.	Bahasa yang digunakan interaktif.	3
4.	Kalimat yang digunakan bersifat persuasif yaitu mengajak atau mendorong pembaca.	4
5.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual dan emosional peserta didik.	4
6.	Bahasa yang digunakan sesuai EYD dan PUEBI.	4
7.	Ketepatan penggunaan istilah, <i>symbol</i> dan ikon.	4
8.	Penyampaian pesan melalui wacana, teks, gambar.	4
9.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	4
<b>Total</b>		<b>35</b>

Hasil nilai validasi yang diperoleh kemudian dikonveksi menjadi persentase menggunakan rumus Arikunto 2009 dalam (Shafira, 2022), yaitu :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{35}{36} \times 100$$

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

Hasil yang diperoleh adalah 97% yang jika dikonversikan menjadi kalimat berdasarkan Arikunto tahun 2009 dalam (Shafira, 2022) masuk kedalam katagori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran pembuatan *chiffon cake* dari segi bahasa sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

## 2. Hasil Uji Coba One to One, Small Group dan Field Testing

### a. Uji coba satu-satu oleh peserta didik (*One to One by Learners*)

Total skor yang diperoleh dari uji *one to one* yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik adalah 254 poin yang selanjutnya skor tersebut dikonversi menjadi persen menggunakan rumus berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{254}{276} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = 92\%$$

Persentase yang dihasilkan adalah 92% yang jika diinterpretasikan ke dalam kalimat maka masuk ke kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran pembuatan *chiffon cake* dari penilaian peserta didik melalui uji coba *one to one by learners* sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

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

Total skor yang diperoleh dari evaluasi kelompok kecil (*small group*) yang dilakukan oleh 9 orang peserta didik adalah 767 poin yang selanjutnya skor tersebut dikonversi menjadi persen menggunakan rumus berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{767}{828} \times 100$$

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

Persentase yang dihasilkan adalah 93% yang jika diinterpretasikan ke dalam kalimat maka masuk ke kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran pembuatan *chiffon cake* dari penilaian peserta didik melalui uji coba *small group* sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

**c. Uji Coba Lapangan (*Field Testing*)**

Total skor yang diperoleh dari uji coba lapangan (*field testing*) yang dilakukan oleh 30 orang peserta didik adalah 2541 poin yang selanjutnya skor tersebut dikonversi menjadi persen menggunakan rumus berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{2541}{2760} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = 92\%$$

Persentase yang dihasilkan adalah 92% yang jika diinterpretasikan ke dalam kalimat maka masuk ke kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran pembuatan *chiffon cake* dari penilaian peserta didik melalui uji coba lapangan sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

**Pembahasan**

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia (PCKI). Media pembelajaran dimuat dalam bentuk *flipbook* yang berisi teks, video, *audio*, gambar, dan *link* untuk evaluasi akhir. Media pembelajaran ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pendahuluan yang terdiri dari *cover flipbook*, prakata, dan daftar isi. Bagian inti yang terdiri dari kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan *flipbook*, topik materi *chiffon cake*, bahan dan peralatan pembuatan *chiffon cake*, prosedur atau cara pembuatan *chiffon cake*, dan kegagalan pembuatan *chiffon cake*. Bagian penutup terdiri dari rangkuman materi, latihan soal atau evaluasi akhir, daftar pustaka, glosarium, dan *cover* belakang. Media pembelajaran ini diakses secara *online*. *Flipbook* digital pembuatan *chiffon cake* pada mata pelajaran PCKI dikembangkan menggunakan model pengembangan ASSURE terdiri dari tahapan analisis karakteristik peserta didik (*analyze learner characteristics*), menentukan tujuan pembelajaran (*state objectives*), tahapan memilih, memodifikasi, atau merancang media (*select, modify*

or design media), penggunaan media (*utilize media*), meminta tanggapan peserta didik (*requires learner respons*), dan evaluasi (*evaluate*).

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini sudah melewati proses validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Penilaian ahli materi mendapat persentase 98% dengan katagori sangat layak. Hal ini diartikan bahwa media *flipbook* yang dibuat dapat mempermudah serta membantu proses pembelajaran dan media yang dibuat telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai . Hal tersebut juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Adam *et al.*, (2015) bahwa media pembelajaran dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Penilaian ahli media mendapatkan persentase sebesar 95% dengan katagori sangat layak dan penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 97% dengan katagori sangat layak. Hal ini diartikan bahwa media *flipbook* yang dibuat dapat membantu pembelajaran menjadi efektif dan menarik. Hal tersebut juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mulyadi *et al.*, (2016) bahwa media *audio*-visual mempunyai potensi yang tinggi dalam penyampaian pesan, 70% lebih efektif, menarik minat dan perhatian peserta didik untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan. Selain itu, diperkuat juga dengan teori yang dikemukakan oleh Martatiyana *et al.*, (2022) bahwa penggunaan media *flipbook* dapat dimanfaatkan dan digunakan untuk menunjang kegiatan belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan validasi oleh ahli, selanjutnya dilakukan evaluasi oleh peserta didik yang meliputi uji *one to one by learners*, uji *small group evaluation*, dan uji *field testing*. Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat membantu proses pembelajaran peserta didik. Berdasarkan data hasil evaluasi media pembelajaran *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* dari hasil uji coba yang diperoleh dari angket pengguna uji coba peserta didik dapat dinyatakan sangat layak dengan perolehan persentase 92% dengan katagori sangat layak pada uji *one to one by learners*, 93% dengan katagori sangat layak pada *small group* dan dengan perolehan persentase 92% dengan katagori sangat layak pada *field testing*.

Tahap terakhir yang dilakukan, yaitu tahap uji meminta tanggapan atau respon peserta didik yang mendapatkan hasil 97% dengan kualifikasi sangat kuat. Peserta didik memberikan respon positif terhadap *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* yang telah dikembangkan. Terdapat beberapa komentar oleh responden, yaitu tampilan media *flipbook digital* sangat menarik, dan isi materi yang disajikan lengkap dan mudah dipahami. Penggunaan gambar, animasi, *audio*, dan *link* video yang terdapat di media sangat bagus dan sesuai sehingga mempermudah dalam memahami materi dan tidak membosankan. Pengembangan media *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* sangat bermanfaat untuk peserta didik karena dapat digunakan untuk belajar mandiri dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan hasil data penilaian menunjukkan bahwa media *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* termasuk dalam kriteria “sangat layak” yang dapat diartikan media *flipbook* digital ini sangat layak digunakan sebagai media

pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh peserta didik dengan memberikan respon sangat positif berupa ketertarikan dan kepuasan terhadap media pembelajaran *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake*.

Media pembelajaran berupa *flipbook digital* di desain dengan menyajikan materi berupa audio maupun visual sehingga dapat membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Rahmawati *et al.*, (2017) yang mengemukakan bahwa penyajian materi pembelajaran dalam bentuk *flipbook* lebih menarik perhatian peserta didik dalam belajar, efisien dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Selain itu, Nuryani *et al.*, (2021) bahwa media *flipbook* merupakan buku menyerupai album dalam bentuk virtual yang didalamnya terdapat materi pembelajaran yang didesain semenarik mungkin sehingga peserta didik lebih tertarik, aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model pengembangan ASSURE (*analyze learner characteristics, state objectives, select, modify or design media, utilize media, requires learner respons, dan evaluation*). Media pembelajaran yang dikembangkan dimuat dalam bentuk *flipbook digital* yang berisi teks, video, *audio*, gambar, dan link serta media pembelajaran *flipbook digital* ini dapat diakses secara *online*. Pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* ini sudah melewati proses validasi dengan hasil data validasi ahli materi sebesar 98% yang masuk kedalam katagori sangat layak, sebesar 95% dari ahli media dengan katagori sangat layak dan sebesar 97% dari ahli bahasa dengan katagori sangat layak. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menyatakan *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pengembangan media *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* ini telah diujicobakan kepada peserta didik dengan tahap uji *one to one by learners, small group* dan *field testing*. *One to one by learners* mendapatkan hasil sebesar 92 % dengan katagori sangat layak, *small group* mendapatkan hasil sebesar 93 % dengan katagori sangat layak dan *field testing* mendapatkan hasil 92 % dengan katagori sangat layak yang jika dirata-ratakan mendapatkan hasil 92,3%. Dapat ditarik kesimpulan peserta didik menyatakan media *flipbook digital* pembuatan *chiffon cake* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Msi, M., & Taufik Syastra, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2):78-79
- Firdausa, A. R. (2020). Pengaruh Suhu dan Lama Pemanggangan Terhadap Kualitas Chiffon Cake. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1).
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Manfaat Energi Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1):44-57

- Mas'udiyah, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis *Flipbook Maker* Pada Materi Bilangan. [skripsi]. Gresik : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (Pendidikan Matematika), Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Mulyadi, Dendik Udi; Wahyuni, Sri; Handayani, Rif'ati Dina. Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, [S.l.], v. 4, n. 4, p. 296 - 301, mar. 2016. ISSN 2721-1959. Available at: <<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2728>>.
- Novilanti, R., E. F. (2021). Alternatif Pembelajaran Geometri Berbantuan *Software GeoGebra* di Masa Pandemi Covid-19. *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Riau. Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1): 357-367.
- Nuryani, L. N., Gede, I. B., & Abadi, S. (2021). Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Peserta didik Kelas V SD. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2):247-254.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi,. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4):326-332.
- Shafira, M. Y. R. & Wiranda, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Hypermedia* dalam Pembelajaran *Subnetting* dengan Model Tutorial.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.
- Suhardjito Y.B. (2006). *Pastry* dalam Perhotelan. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Sumarni, S. (2019). Pengembangan Modul Dalam Bentuk *Flipbook* Berbasis *Android* Pada Materi Sistem Predaran Darah Kelas Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Sidrap. [skripsi]. Makassar : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (Pendidikan Biologi), Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.