



## Pengembangan Media Flipbook Digital Materi Mocktail

Fildzah Zharifah Nur Sabrina<sup>1</sup>, Yeni Yulianti<sup>2</sup>, Cucu Cahyana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Jakarta

Received: 2 November 2024  
Revised: 12 November 2024  
Accepted: 30 November 2024

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi sebuah media pembelajaran berbasis flipbook digital yang berfokus pada materi mocktail untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. Tujuan utama pengembangan ini adalah untuk menyediakan media yang lebih interaktif dan komprehensif dibandingkan media pembelajaran konvensional, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa dalam mempelajari materi mocktail. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang meliputi tahapan Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Pada tahap Define, dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dan studi literatur untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan mahasiswa. Tahap Design melibatkan pembuatan perangkat perencanaan media seperti GBIM, Jabaran Materi, dan storyboard yang divalidasi oleh ahli. Pada tahap Develop, materi dikompilasi dan diintegrasikan ke dalam flipbook digital menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine, lengkap dengan teks, gambar, video, dan tautan interaktif. Validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa flipbook ini sangat layak digunakan. Tahap Disseminate melibatkan pengujian kepada mahasiswa melalui uji coba one-to-one, small group, dan field test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook digital materi mocktail mendapatkan respon yang sangat positif dari mahasiswa dengan skor validasi 95% pada uji one-to-one, 90% pada uji small group, dan 94% pada field test. Respon mahasiswa menunjukkan tingkat kepuasan dan ketertarikan yang sangat tinggi terhadap media ini. Dengan demikian, flipbook digital materi mocktail ini terbukti efektif sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa.

**Keywords:** Flipbook Digital, Media Pembelajaran, Mocktail, R&D, Model 4D

(\*) Corresponding Author: <sup>1</sup>[fildzahifa@gmail.com](mailto:fildzahifa@gmail.com), <sup>2</sup>[yeni.yulianti@unj.ac.id](mailto:yeni.yulianti@unj.ac.id),  
<sup>3</sup>[devicucu0905@gmail.com](mailto:devicucu0905@gmail.com)

**How to Cite:** Sabrina, F., Yulianti, Y., & Cahyana, C. (2025). Pengembangan Media Flipbook Digital Materi Mocktail. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(2.D), 101-117. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9909>.

## PENDAHULUAN

Program studi Pendidikan Tata Boga merupakan salah satu program studi di Universitas Negeri Jakarta yang mempelajari konsep, teori, dan praktik di bidang boga. Terdapat beberapa mata kuliah wajib yang harus diampu oleh mahasiswa boga, salah satunya adalah mata kuliah Tata Hidang. Menurut (Wiwoho, 2009) tata hidang merupakan suatu cara dalam menghidangkan makanan maupun minuman kepada tamu. Pada mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari mengenai konsep tata hidang, jenis-jenis *table set-up*, etika makan (*table manner*), merangkai bunga (*flower arrangement*), *fruits cutting and plating*, penyajian minuman alkohol & nonalkohol, serta praktek operasional restoran dari mulai persiapan hingga menutup restoran.

Sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester yang digunakan pada mata kuliah Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta, salah satu sub-pokok bahasan yang dipelajari adalah penyajian minuman alkohol dan nonalkohol. Minuman atau *Beverage* pada umumnya memiliki arti bahwa semua jenis cairan yang dapat diminum (*drinkable liquid*) kecuali obat-obatan (Wiwoho, 2009). Minuman terbagi menjadi minuman beralkohol dan tidak beralkohol. Salah satu minuman yang dipelajari pada penyajian minuman alkohol dan nonalkohol adalah minuman *mocktail*. *Mocktail* adalah sebuah minuman ringan *non alcohol* yang biasa diminum setelah makan dan tersedia pada pesta pesta (Ekawatiningsih, 2015). *Mocktail* dapat terbuat dari campuran minuman nonalkohol apa saja seperti jus buah dengan soda atau minuman lainnya. *Mocktail* juga dipelajari dalam materi pembelajaran di Sekolah atau Perguruan Tinggi Vokasi Seni Kuliner dan Perhotelan.

Materi pembelajaran disalurkan oleh guru kepada peserta didik melalui media pembelajaran. Menurut (Kuswanto, 2020) media pembelajaran adalah alat yang diperlukan bagi guru untuk digunakan saat menyampaikan materi kepada peserta didik selama pengajaran. Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan antusias peserta didik, sehingga peserta didik tertarik dan memberikan perhatiannya pada pelajaran tersebut.

Survei analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada materi *mocktail* telah dilaksanakan melalui platform *Google Form* kepada 32 mahasiswa yang telah mempelajari materi *mocktail* dalam mata kuliah Dasar Tata Hidang, diperoleh hasil sebagai berikut: 1). Media pembelajaran yang digunakan selama ini pada materi *mocktail* adalah *powerpoint* (96,9%), video pembelajaran (46,9%), e-book (21,9%), dan buku cetak (3,1%); 2). Media pembelajaran yang digunakan pada materi *mocktail* sudah cukup menarik (40,6% cukup setuju) dan cukup lengkap (53,1% cukup setuju), namun terdapat beberapa materi yang belum dipelajari/ dipahami oleh mahasiswa yaitu, sejarah *mocktail*, 8 teknik pencampuran *mocktail*, contoh standar dan variasi resep *mocktail*, prinsip pembuatan dan penyajian *mocktail*, dan lainnya; 3). Beberapa kesulitan yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran *mocktail* seperti, menentukan bahan untuk di *mix*, teknik pembuatan belum semua ditampilkan, jenis dan proses pembuatan tiap *mocktail*, materi kurang lengkap dan detail, dan lainnya; 4). 78,1% sangat setuju bahwa merasa memerlukan media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan *handphone* atau gawai; 5). Mahasiswa merasa dengan adanya media pembelajaran *Flipbook digital* materi *mocktail* dapat membantu & memahami materi *mocktail* secara lengkap (84,4% sangat setuju); 6). 90,6% sangat setuju dan 9,4% cukup setuju bila dibuatkan media pembelajaran yang menarik berupa *Flipbook Digital* untuk menunjang pengetahuan dalam materi dan pembuatan *mocktail*.

Media yang digunakan pada pembelajaran sekarang sudah cukup menarik dan memiliki kelebihan dapat mempermudah mahasiswa dalam menggambarkan peralatan dan teknik yang akan dipraktikkan karena adanya gambar dan video. Namun, media tersebut memiliki beberapa kekurangan yaitu kurang interaktif karena mahasiswa hanya memperhatikan dosen menjelaskan/ video yang ditayangkan, terbatasnya waktu pada video dan *slide* pada *powerpoint* sehingga materi *mocktail* kurang terjabarkan secara rinci berdasarkan survey analisis kebutuhan yang menyatakan bahwa adanya beberapa materi yang belum dipelajari/ dipahami oleh mahasiswa. Materi *mocktail* yang dipelajari terlalu fokus ke Teknik

pembuatan dan visualiasai dari *mocktail*, belum sepenuhnya menjabarkan sejarah, prinsip, dan penjabaran konseptual tentang *mocktail*. Penggunaan media yang digunakan sudah baik, namun dirasa masih kurang membantu dosen dalam menyampaikan materi, terutama penjabaran konseptual pada materi *mocktail*. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk peningkatan pengetahuan peserta didik dalam prinsip dan penjabaran konseptual tentang *mocktail*. Media pembelajaran yang sesuai untuk menjabarkan materi *mocktail* secara prinsip dan konseptual adalah *flipbook digital*.

*Flipbook digital* merupakan bentuk digital dari buku yang dapat diakses melalui gawai tanpa batasan waktu dan tempat tertentu, dalam upaya tercapainya tujuan pembelajaran dengan dimuat dalam bentuk elektronik yang berisi animasi, audio dan navigasi sehingga peserta didik dapat lebih interaktif dengan bahan ajar tersebut (Susilana & Riyana, 2008). Pembelajaran menggunakan *e-modul* yang memuat materi secara lengkap dan sistematis diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan cara belajar tiap peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

*Flipbook digital* dipilih oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi *mocktail* untuk melengkapi media pembelajaran sebelumnya yang hanya fokus terhadap Teknik pembuatan dan visualiasai dari *mocktail* sehingga peserta didik hanya dapat mencontoh dan mempraktikan tanpa paham secara prinsip dari *mocktail* tersebut. Fitur *flipbook digital* yang dapat berisi tulisan, gambar, dan video, membuat *flipbook digital* cocok untuk menjadi media yang berisi jabaran konseptual yang rinci mulai dari sejarah *mocktail*, prinsip pembuatan dan penyajian *mocktail*, metode pencampuran *mocktail*, hingga peralatan dan penyajian *mocktail*. Pemilihan media pembelajaran *flipbook digital* pada penelitian ini didukung berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hayati, Agus Setyo Budi, dan Erfan Handoko (2015) yang meneliti pengembangan media pembelajaran *flipbook* fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendapatkan hasil rata-rata persentase dari aspek media, materi, dan uji coba terhadap pendidik dan peserta didik semua aspek meningkat sebesar 57,23% Dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan *Flipbook* Fisika berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA.

Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*). Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis mengenai permasalahan yang diteliti, analisis mahasiswa yang menjadi subjek penelitian, dan spesifikasi tujuan pembelajaran materi yang akan diajarkan. Pada tahap perancangan dilakukan perancangan media pembelajaran yang dikembangkan, yang terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli dan pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dan uji pengembangan. Uji pengembangan dilakukan dengan menguji cobakan media pembelajaran kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta (Rahmawati D, Wahyuni S, Yushardi Y, 2017)

Model 4-D ini dipilih sebagai model pengembangan media karena model pengembangan ini memiliki uraian yang lengkap, sistematis, dan tepat jika digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang berisi penjabaran prinsip dan konseptual tentang materi *mocktail* secara rinci (Srikandika P, Perwita

D, Oktrisma Y, 2019) Hal tersebut didukung penelitian dari Eliana Prisila, Nur Riska, dan Annis Kandriasari (2021) yang mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital* panduan praktikum *sequence of service* pada mata kuliah tata hidang yang dikembangkan dengan metode penelitian *research and development* dan menggunakan model pengembangan 4-D. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa media pembelajaran ini telah divalidasi dan mendapatkan skor rata-rata 85% untuk validasi media dan materi yang artinya sangat layak.

Pengembangan media *mocktail* telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu Muhammad Aditya Helmi, Yeni Yulianti, dan Rusilanti pada tahun 2022 dengan judul pengembangan media pembelajaran video tutorial minuman *mocktail* pada mata kuliah tata hidang. Dari penelitian ini didapatkan hasil uji coba kepada ahli media, ahli materi, ahli Bahasa dengan nilai rata-rata 83,3% yang termasuk kategori baik. Hasil uji coba kepada mahasiswa memperoleh nilai rata-rata 93,3% yang termasuk kategori baik. Hasil uji coba dari Ahli media dan mahasiswa menunjukkan media pembelajaran video tutorial minuman *mocktail* layak digunakan (Helmi dkk., t.t.). Penelitian sudah bagus dan layak, namun karena adanya keterbatasan waktu dalam media video tutorial minuman *mocktail* sehingga masih ditemukan beberapa kekurangan, yaitu kurang membahas *mocktail* secara detail; kurang membahas macam-macam peralatan pembuatan *mocktail*; kurang membahas prinsip pembuatan dan penyajian *mocktail*; hanya menampilkan 3 teknik pembuatan minuman.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran materi *mocktail* yang tidak terbatas oleh waktu dengan menggunakan *flipbook digital* sehingga dapat membahas penjabaran konseptual materi *mocktail* secara rinci yang dapat memuat konten seperti teks, gambar, video, suara, navigasi, dan hyperlink sehingga menarik bagi pengguna dan dapat dengan mudah diakses sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara prinsip tentang *mocktail* serta minat, hasil, dan semangat peserta didik dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, dan meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

## **METODE PENELITIAN**

Tujuan pengembangan media pembelajaran ini yaitu untuk mengembangkan dan menilai kelayakan media *flipbook digital* materi *mocktail*. Hasil pengembangan media dapat digunakan sebagai perangkat yang dapat membantu dosen atau guru pada pembelajaran minuman pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan maupun Perguruan Tinggi. Pengembangan media *flipbook digital* materi *mocktail* dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). *Flipbook digital* yang dikembangkan akan dibuat menggunakan *software* Canva untuk mendesain *layout* buku dan memasukan konten yang akan dibuat seperti teks, animasi, dan gambar, lalu menggunakan *software Heyzine Flipbooks* untuk menambahkan suara, *hyperlink*, video, serta mengkonversi file menjadi *flipbook*. Prosesnya dibuat menggunakan laptop dengan merek Macbook Air 2015 Versi 12.4, Kamera, *Handphone*, dan buku sebagai sumber referensi. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuisisioner untuk menilai kelayakan media yang divalidasi oleh

Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Bahasa. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan bentuk skala *likert* (Sugiyono, 2021). Pada penelitian pengembangan media *flipbook digital* materi *mocktail* digunakan teknik analisis data kualitatif. Data-data tentang pengembangan dan respon akan diperoleh dari semua penilaian oleh Ahli Materi, Ahli media maupun Ahli Bahasa serta semua responden pada uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Pengembangan Produk**

Hasil pengembangan produk yang dibahas dalam bab ini meliputi lokasi penelitian dan proses pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail*.

#### **Lokasi Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran dilakukan di laboratorium Tata Hidang Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta dan PH Food Stylist Cibubur sebagai lokasi *photoshoot*, Mokuton Coffee & Co, Jl. Singosari, Cimanggis, Kota Depok sebagai lokasi syuting. Tempat melakukan uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail* berlokasi di Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

#### **Proses Pengembangan Produk**

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan adalah *flipbook digital* materi *mocktail* yang dapat diakses menggunakan *barcode* yang bisa dipindai menggunakan *smartphone* atau melalui tautan secara daring. Pengembangan produk dikembangkan menggunakan model 4D Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Berikut merupakan tahapan pengembangan produk dalam penelitian ini.

#### **Tahap Define (Pendefinisian)**

Tahapan ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran mahasiswa. Tahap ini terdiri dari 5 fase yaitu:

1. Analisis awal akhir (*fronted analysis*)

Analisis awal dilakukan dengan melakukan wawancara dengan Dosen Pengampu mata kuliah Tata Hidang, pada materi pembuatan dan penyajian minuman terdapat permasalahan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut mengalami kekurangan seperti materi yang dimuat kurang lengkap, sehingga materi tersebut kurang ideal dan belum optimal, didukung dengan nilai rata-rata praktikum materi pembuatan dan penyajian minuman pada semester 116 sebesar 74. Kemudian peneliti menyebarkan kuisisioner analisis kebutuhan kepada 30 mahasiswa Pendidikan Tata Boga angkatan 2019, 2020, dan 2021 yang sudah mempelajari mata kuliah Tata Hidang materi *mocktail*. Kuisisioner dibuat dan disebarikan melalui *google form* untuk mengetahui permasalahan mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Tata Hidang terutama materi *mocktail*. Berdasarkan kuisisioner tersebut, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam pembelajaran Tata Hidang pada materi *mocktail* adalah *powerpoint*, video pembelajaran, *e-book*, dan buku cetak. Media pembelajaran yang digunakan pada materi *mocktail* sudah cukup menarik (40,6% cukup setuju) dan cukup lengkap (53,1% cukup setuju), namun materi yang dipelajari terlalu fokus ke teknik pembuatan dan visualiasai dari *mocktail*, belum sepenuhnya menjabarkan sejarah, prinsip, dan penjabaran konseptual tentang *mocktail* serta terdapat

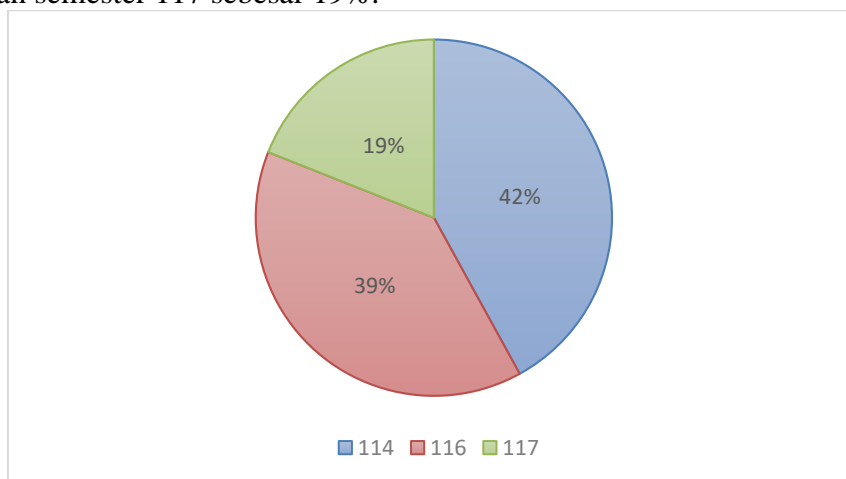
beberapa materi yang belum dipelajari/ dipahami oleh mahasiswa. Beberapa mahasiswa menyatakan mengalami kesulitan dalam mempelajari materi *mocktail* seperti kurangnya variasi dalam media pembelajaran, teknik pembuatan belum semua ditampilkan, dan materi yang dimuat kurang lengkap dan detail.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukannya media pembelajaran yang bervariasi namun dapat memuat materi yang lebih lengkap dan detail dengan tampilan semua teknik pembuatan, tidak terbatas dengan waktu, dan dapat digunakan secara mandiri. Sebanyak 78,1% mahasiswa setuju memerlukan media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan *handphone* atau gawai. Oleh karena itu, penyelesaian masalah yang diperlukan adalah mengembangkan media pembelajaran materi *mocktail* dengan materi lebih lengkap, detail, dan berbasis digital. Media pembelajaran yang sesuai untuk menjabarkan materi *mocktail* secara lengkap dan detail tanpa terbatas dengan waktu adalah *flipbook digital*.

## 2. Analisis siswa (*learner analysis*)

Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis karakteristik mahasiswa dengan memperhatikan latar belakang pengetahuan, perkembangan kognitif, dan pengalaman mahasiswa.

Responden mahasiswa berasal dari Program Studi Pendidikan Tata Boga yang berasal dari Angkatan 2019 sebesar 44%, Angkatan 2020 sebesar 31%, dan Angkatan 2021 sebesar 25%. Semua responden mahasiswa menyatakan sudah mempelajari mata kuliah tata hidang dan materi *mocktail*. Mayoritas responden mempelajari materi tersebut pada semester 114 sebesar 42%, semester 116 sebesar 39%, dan semester 117 sebesar 19%.



**Gambar 1. Diagram Semester Responden**

Selanjutnya peneliti menganalisis nilai praktikum *mocktail* mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga di semester 116 pada materi pembuatan dan penyajian minuman dengan total mahasiswa sebanyak 63 mahasiswa. Berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester Tata Hidang (Yulianti, 2023), batas nilai yang ada pada materi pembuatan dan penyajian minuman adalah 78. Sebanyak 19 mahasiswa mendapat nilai kurang dari nilai minimal dan rata-rata nilai praktikum yang didapatkan oleh mahasiswa adalah 74 pada materi tersebut. Analisis nilai praktikum tersebut menyatakan bahwa terdapat mahasiswa yang pemahamannya dalam materi *mocktail* belum terlalu baik sehingga pengembangan media dibutuhkan untuk meningkatkan nilai mahasiswa.

## 3. Analisis tugas (*task analysis*)

Analisis tugas dilakukan dengan cara menganalisis RPS dan tugas mahasiswa yang diberikan oleh dosen. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan yang diperlukan dalam materi pembelajaran pembuatan dan penyajian minuman alkohol dan nonalkohol. Berikut merupakan tugas-tugas yang diberikan dosen kepada mahasiswa yang berhubungan dengan materi pembuatan dan penyajian minuman alkohol dan nonalkohol.

- a. Membuat *practicum planning* “pembuatan dan penyajian minuman nonalkohol”
- b. Praktikum pembuatan dan penyajian minuman nonalkohol
- c. Menyusun buku kumpulan minuman nonalkohol
4. Analisis konsep (*concept analysis*)

Berdasarkan hasil analisis awal-akhir, analisis siswa, dan analisis tugas didapatkan garis besar konsep pengembangan media pembelajaran yaitu *flipbook* digital materi *mocktail*. Media pembelajaran ini akan memuat materi yang lebih lengkap tentang prinsip dan konseptual *mocktail*, lebih interaktif, dapat diakses secara mandiri dengan mudah di mana saja, dan tidak terbatas oleh waktu.

Indikator materi yang akan disajikan ke dalam *flipbook digital* materi *mocktail* adalah sebagai berikut:

- a. Menafsirkan konsep minuman
- b. Menguraikan pengertian dan karakteristik *mocktail*
- c. Menganalisis sejarah dan perkembangan *mocktail*
- d. Mengkarakteristikan bahan pembuatan *mocktail*
- e. Mengkategorikan peralatan pembuatan dan penyajian *mocktail*
- f. Menganalisis metode pencampuran *mocktail*
- g. Menegaskan prinsip pembuatan dan penyajian *mocktail*
- h. Menegaskan prinsip pelayanan *mocktail* (*bar service*)
- i. Mengkreasikan *garnish* pada *mocktail*
- j. Memproyeksikan contoh resep *mocktail*
5. Tujuan-tujuan instruksional khusus (*specifying instructional objectives*)

Berdasarkan hasil analisis tugas, konsep, dan analisis RPS didapatkan bahwa tujuan atau capaian pembelajaran mata kuliah dalam media pembelajaran ini adalah mahasiswa dapat menyusun dan mengorganisir prinsip langkah-langkah pelayanan dengan indikator pembelajaran yaitu mahasiswa mampu mengakomodir ruang lingkup dalam pembuatan dan penyajian minuman alkohol dan nonalkohol.

### **Tahap Design**

Setelah melakukan tahapan pendefinisian untuk mengetahui permasalahannya, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan yang terdiri:

1. Mengonstruksi tes beracuan-kriteria (*constructing criterion-referenced test*)

Tahap ini merupakan proses lanjutan dari tahap *define* menuju tahap *design*. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan kisi-kisi tes dan penentuan indikator materi yang akan digunakan sebagai garis besar pembuatan media pembelajaran. Indikator materi *mocktail* yang ditentukan terdiri dari minuman, pengertian, karakteristik, sejarah, bahan dan peralatan, metode pencampuran, prinsip pembuatan dan penyajian, *bar service*, *garnish*, dan contoh resep. Sesuai dengan indikator, akan dibuat kisi-kisi tes yang akan diubah menjadi soal evaluasi. Soal tersebut akan dijadikan sebagai patokan dalam membuat evaluasi pelajaran untuk mahasiswa dalam mempelajari materi *mocktail*.

2. Pemilihan Media (*media selection*)

Pada pembelajaran sebelumnya, sudah terdapat media video yang digunakan pada materi *mocktail* yaitu media video tutorial minuman *mocktail*. Media tersebut sudah bagus dan layak, namun karena adanya keterbatasan waktu dalam media video tutorial tersebut, masih ditemukan beberapa kekurangan, yaitu kurang membahas *mocktail* secara detail; kurang membahas macam-macam peralatan pembuatan dan penyajian *mocktail*; kurang membahas prinsip pembuatan dan penyajian *mocktail*; dan hanya menampilkan 3 teknik pembuatan minuman. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat memuat materi yang lebih lengkap tanpa terbatas oleh waktu.

Berdasarkan hal tersebut maka dipilihlah media pembelajaran berbasis *flipbook digital* karena mudah diakses menggunakan *handphone* atau perangkat digital secara *online* ataupun *offline*. *Flipbook digital* juga dapat memuat materi yang lengkap dan interaktif dengan adanya ilustrasi gambar, audio, *link*, dan video tanpa terbatasnya waktu.

### 3. Pemilihan Format (*format selection*)

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran materi *mocktail* adalah buku cetak, video pembelajaran, dan *power point*. Media tersebut sudah cukup baik, namun memiliki beberapa kekurangan seperti penggunaan video dirasa kurang detail dalam pembelajaran *mocktail* karena terbatasnya waktu sehingga materi yang disajikan tidak selengkap materi yang dipaparkan di dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail*. Pada media pembelajaran buku memiliki kekurangan yaitu tidak dapat mengilustrasikan pembuatan *mocktail* dengan video dan bercampur dengan materi lain yang bisa membuat mahasiswa bingung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, format yang dipilih adalah *link* dan *barcode*. Format tersebut dipilih karena kemudahan akses menggunakan *handphone*, laptop, dan tab. Pada format *barcode*, mahasiswa bisa langsung memindai *barcode* yang akan langsung membuka *flipbook digital* secara *online*. *Flipbook digital* juga dapat menyesuaikan layout tergantung dengan jenis perangkat yang digunakan. Format *link* juga dipilih agar dapat memudahkan mahasiswa dalam belajar di kelas atau belajar secara mandiri. Media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail* memiliki kelebihan yaitu dapat diakses dengan mudah dan memuat materi yang lengkap dan detail berdasarkan hasil analisis kebutuhan, sehingga mahasiswa dapat belajar secara utuh, karena ilustrasi yang disajikan sudah dibuat berurutan.

### 4. Desain Awal (*initial design*)

Pada tahap desain awal penulis menyusun GBIM (Garis Besar Isi Media), JM (Jabaran Materi), dan *storyboard* sesuai dengan kompetensi yang mahasiswa perlukan dalam pembelajaran pembuatan dan penyajian minuman alkohol dan nonalkohol. Selain itu desain awal dilakukan dengan mencari studi literatur yang nantinya akan di realisasikan pada tahap pengembangan.

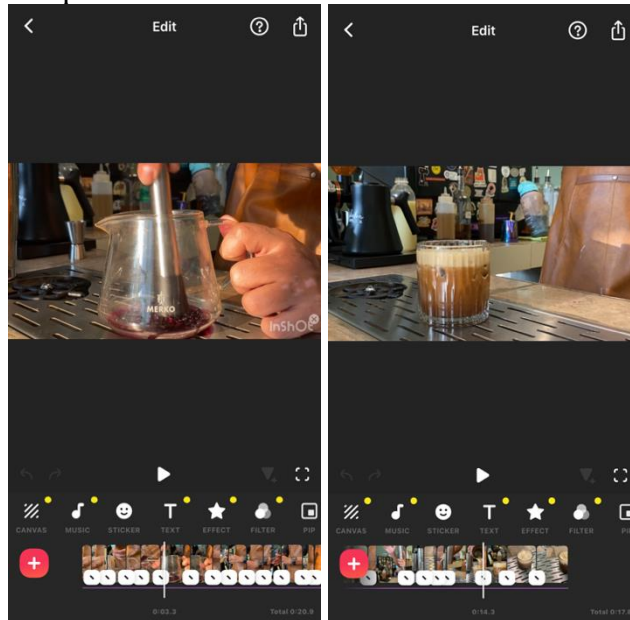
### **Tahap Develop (Pengembangan)**

Konsep produk yang sudah dibuat pada desain awal yaitu GBIM, JM, dan *storyboard* direalisasikan di tahap ini. Berikut merupakan tahapan dalam pembuatan media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail*.

1. Menyusun materi *flipbook digital* materi *mocktail* Materi disusun dalam Jabaran Materi sesuai dengan RPS, hasil analisis mahasiswa, diskusi dengan guru mata pelajaran Tata Hidang di SMKN 57 sebagai validator perangkat

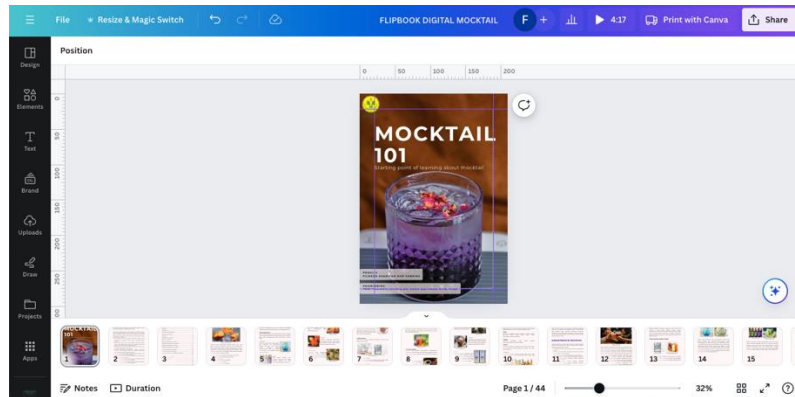
media, dan diskusi dengan dosen pengampu Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Tata Boga. Dilanjutkan dengan membuat evaluasi akhir sesuai dengan kisi-kisi yang sudah disusun. Evaluasi akhir berfungsi sebagai bahan evaluasi mahasiswa. Studi literatur yang digunakan dalam penyusunan materi *flipbook digital mocktail* ini berasal dari buku, jurnal, *e-book*, dan internet.

2. Membuat perencanaan media apa saja yang akan ditampilkan dalam *flipbook digital* materi *mocktail*, menentukan lokasi pemotretan, syuting video, dan *talent*.
3. Melakukan pemotretan peralatan pembuatan *mocktail*, peralatan penyajian *mocktail*, dan hasil jadi beberapa minuman nonalkohol.
4. Mencari gambar dan animasi yang sesuai dengan materi dalam *flipbook digital* materi *mocktail*.
5. Melakukan syuting video 8 teknik pencampuran *mocktail* dengan tim produksi dan *talent*. Tahap syuting video dilakukan di mokuton coffee dengan tim produksi *head barista* sebagai *talent*, 1 orang *preparation*, dan 2 orang kameramen. Syuting video menggunakan 2 kamera *handphone* untuk mendapatkan hasil video dengan *angle* yang berbeda. Kemudian video akan disatukan dan diedit dengan penyesuaian durasi dan penambahan musik sesuai dengan media video yang diinginkan. Video disatukan dan diedit menggunakan aplikasi Inshot.

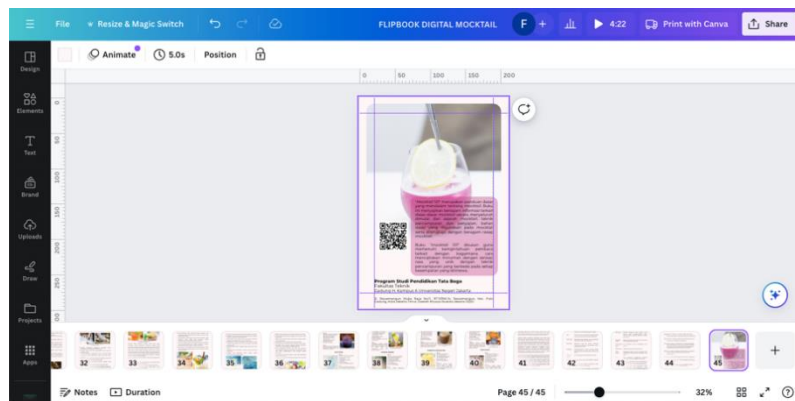


**Gambar 2. Proses edit video**

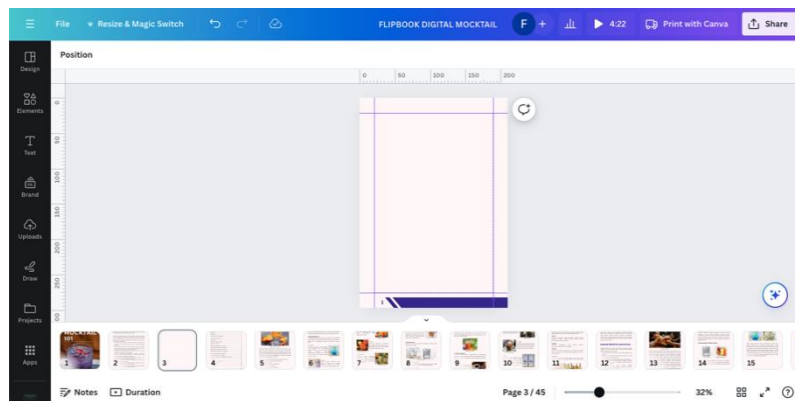
6. Menentukan ukuran *flipbook*, *margin*, *font*, dan spasi. Membuat cover depan, cover belakang, dan *footer* untuk halaman. Tahap *editing* dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva, Heyzine.com, dan laptop.



**Gambar 3. Proses editing cover depan**

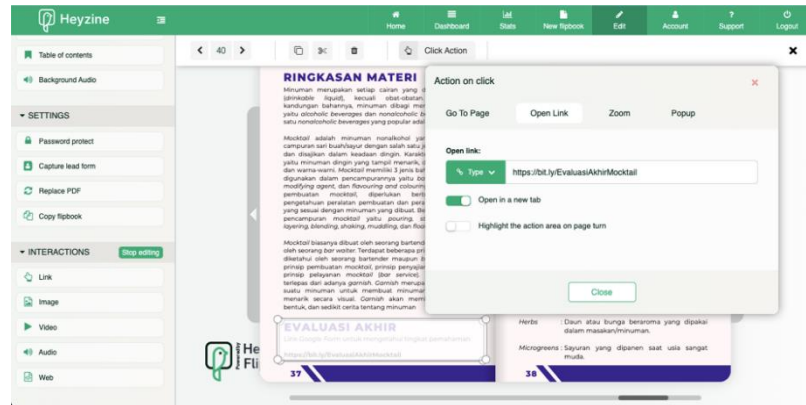


**Gambar 4. Proses editing cover belakang**

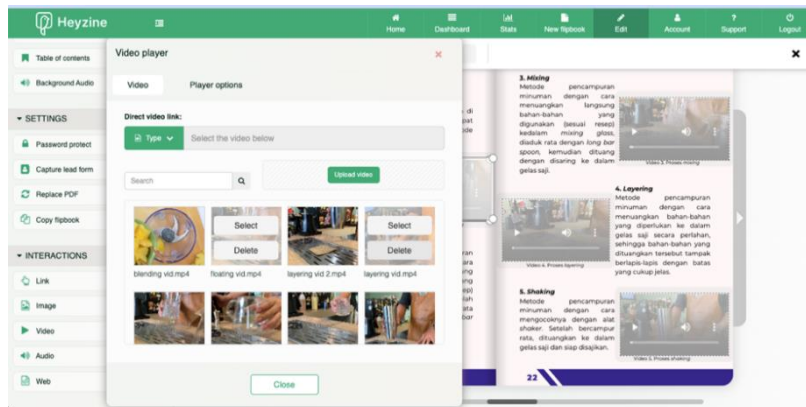


**Gambar 5. Batas margin untuk seluruh isi media**

7. Media selanjutnya dilengkapi sesuai dengan susunan yang ada di *Storyboard* yang sudah dibuat. Visualisasi media yang lengkap terdiri dari bagian awal yaitu *cover* depan, kata pengantar, dan daftar isi; bagian isi yaitu materi; dan bagian penutup yaitu ringkasan materi, evaluasi akhir, glosarium, daftar Pustaka, dan *cover* belakang. Setelah semua bagian lengkap, kemudian media tersebut akan diunduh melalui Canva menjadi *file* PDF.
8. Media dengan *file* PDF selanjutnya diunggah ke dalam *software* Heyzine.com untuk dilanjutkan ke tahap *editing* berikutnya. Pada tahap ini, tautan evaluasi akhir dan video yang sebelumnya sudah di-*edit* akan di-*input* kedalam *file* tersebut untuk melengkapi materi yang ditampikan.

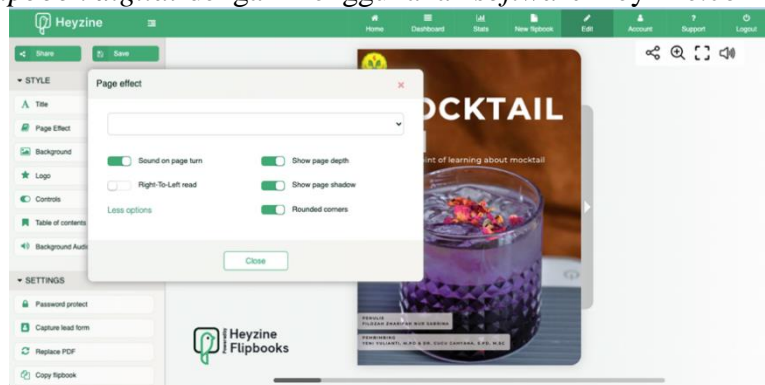


Gambar 6. Proses input tautan kedalam media



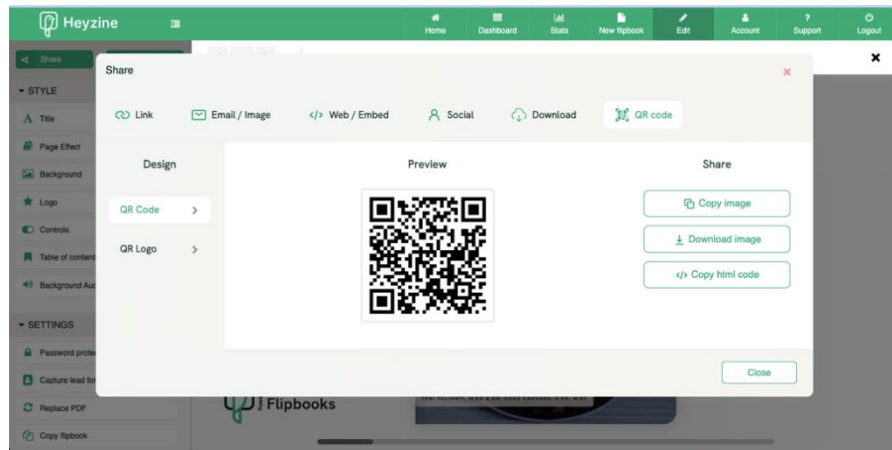
Gambar 7. Proses *input* video kedalam media

9. Setelah media sudah lengkap, tahap berikutnya adalah mengkonversi *file* PDF menjadi *flipbook digital* dengan menggunakan *software* Heyzine.com.

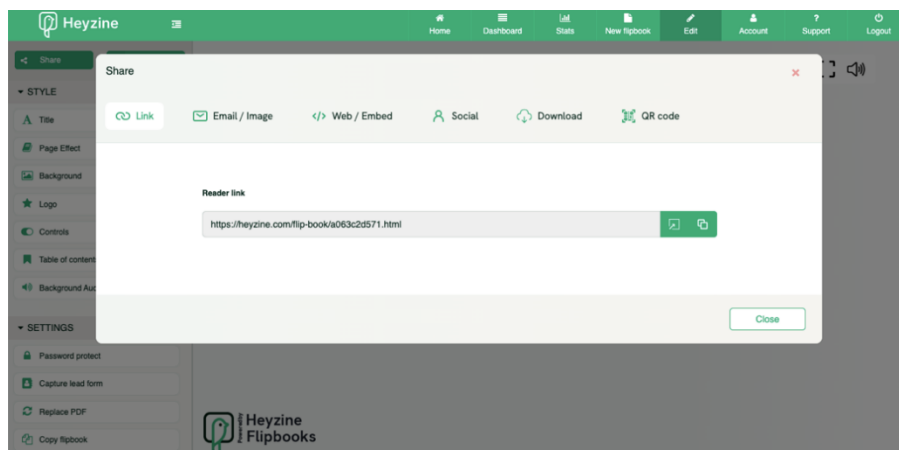


Gambar 8. Proses konversi file PDF menjadi *Flipbook digital*

10. Tahapan berikutnya adalah mengekspor *file* menjadi format yang dapat diakses oleh pengguna. Format yang dibuat terdapat dua jenis, yaitu HTML dan *Barcode*.



**Gambar 9. Proses ekspor file menjadi Barcode**



**Gambar 10. Proses ekspor file menjadi HTML**

### **Tahap Dessiminate (Penyebaran)**

Setelah media pembelajaran di Validasi oleh ahli dan uji coba mahasiswa, tahap selanjutnya adalah proses *dessiminate* atau penyebaran. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan di dalam tahap ini:

1. *Flipbook digital* yang sudah diunggah kedalam *software* Heyzine.com akan menampilkan fitur *download link* HTML dan barcode untuk akses menuju *Flipbook digital* materi *mocktail*.
2. Pengemasan (*packing*), *Flipbook digital* materi *mocktail* dikemas dalam bentuk *link* dan *barcode* yang dapat langsung terhubung ke *file flipbook digital* secara *online* agar mudah diakses oleh mahasiswa. Berikut merupakan *link flipbook digital* <https://bit.ly/FlipbookMocktail101> dan *barcode* yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk mengakses *Flipbook digital* materi *mocktail*.

## FLIPBOOK DIGITAL MATERI MOCKTAIL



**Gambar 11. Barcode akses flipbook digital**

3. *Diffusion and adaptasion*, pada tahap ini peneliti melakukan penilaian respon mahasiswa untuk mengetahui respon dan pendapat mahasiswa terhadap *flipbook digital* yang digunakan. Peneliti memberikan angket respon penilaian terhadap 10 mahasiswa yang telah menggunakan *flipbook digital* materi *mocktail*. Angket respon terdiri dari aspek ketertarikan dan kepuasan dengan 5 butir soal dan skor maksimal sebanyak 20 poin. Berikut tabel hasil pengambilan data analisis respon mahasiswa.

**Tabel 1. Hasil Analisis Respon Mahasiswa**

No	Butir Soal	Skor
<b>Aspek Ketertarikan</b>		
1	Materi yang disajikan dalam <i>Flipbook digital</i> materi <i>mocktail</i> mendorong mahasiswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu	36
2	<i>Flipbook digital</i> materi <i>mocktail</i> dapat meningkatkan motivasi belajar	33
<b>Aspek Kepuasan</b>		
3	<i>Flipbook digital</i> materi <i>mocktail</i> membantu memahami materi <i>mocktail</i> dengan jelas	40
4	<i>Flipbook digital</i> materi <i>mocktail</i> memberikan pengalaman belajar secara mandiri	38
5	<i>Flipbook digital</i> materi <i>mocktail</i> merupakan media pembelajaran yang sangat praktis dan fleksibel untuk digunakan	40
<b>Total Skor</b>		<b>187</b>

$$Interval = \frac{187}{(20 \times 10)} \times 100\%$$

$$Interval = \frac{187}{200} \times 100\%$$

$$Interval = 94\%$$

Berdasarkan hasil data perhitungan, didapatkan nilai respon mahasiswa sebesar 94%. Selanjutnya hasil persentase skor dikonversikan ke dalam kalimat untuk ditarik kesimpulan ketetapan hasil presentase. Berikut tabel menilai tingkat pencapaian respon mahasiswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor**

No	Presentase Skor	Kategori Skor
1	0 % - 20%	Sangat lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat

5	81% - 100%	Sangat Kuat
---	------------	-------------

Sumber : (Riduwan, 2022 dalam (Lijana et al., 2020)

Hasil data perhitungan analisis mahasiswa menunjukkan skor tingkat pencapaian 94% yang masuk ke dalam kriteria skor sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan dan kepuasan yang tinggi dengan memberikan respon sangat positif terhadap media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail*.

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *flipbook digital* materi *mocktail*. Media pembelajaran dimuat dalam bentuk *flipbook digital* yang berisi teks, video, gambar, dan *link*. Media pembelajaran ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pendahuluan yang berisi *cover* dan judul buku, kata pengantar, dan daftar isi; bagian inti yang terdiri dari susunan materi yang dijabarkan dalam media, yaitu materi minuman, *mocktail*, sejarah *mocktail*, bahan pembuatan *mocktail*, peralatan pembuatan dan penyajian *mocktail*, metode pencampuran *mocktail*, prinsip pembuatan dan penyajian *mocktail*, prinsip pelayanan *mocktail* (*bar service*), *garnish*, dan contoh resep *mocktail*; dan bagian penutup yang terdiri dari ringkasan materi, evaluasi akhir, glosarium, daftar pustaka, dan *cover* belakang.

Pengembangan media *flipbook digital* materi *mocktail* dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Model 4D dipilih oleh peneliti karena memiliki uraian yang lengkap, sistematis, dan tepat jika digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang lengkap seperti *flipbook* (Mulyatiningsih, 2016).

Pada tahapan analisis, peneliti menganalisis ketertarikan serta pemahaman materi responden terhadap media pembelajaran saat ini, nilai praktik mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga di semester 116 pada materi pembuatan dan penyajian minuman, menganalisis materi ajar sesuai dengan RPS pada mata kuliah Tata Hidang, serta menentukan media yang akan dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap desain peneliti mulai membuat perangkat perencanaan media pembelajaran yaitu GBIM, JM, dan *Storyboard*. Sebelum masuk ke tahap pembuatan *flipbook digital*, perangkat perencanaan media pembelajaran tersebut di konsultasikan dan divalidasi oleh ibu Nur Umiyahwati, M.Pd. selaku guru mata pelajaran Tata Hidang SMKN 57 Jakarta. Hasil konsultasi perangkat perencanaan media pembelajaran mendapatkan saran untuk menambah beberapa materi seperti tahapan pelayanan minuman di restoran dan tambahan penjelasan pada peralatan yang digunakan di bar. Setelah perangkat perencanaan media pembelajaran direvisi dan divalidasi kemudian peneliti masuk ke tahap selanjutnya. Pada tahap desain, peneliti melakukan pengambilan gambar peralatan pembuatan dan penyajian yang akan menjadi ilustrasi pada *flipbook*. Pengambilan gambar peralatan dilakukan di tiga tempat, yaitu PH Food Stylist, Laboratorium Tata Hidang UNJ, dan SMKN 57 Jakarta. Setelah melakukan pengambilan gambar, peneliti melakukan *shooting* video 8 teknik pencampuran *mocktail*. *Shooting* video dilakukan di Mokuton Coffee dengan *talent* Nicko Alfian selaku Head Barista. Kemudian video tersebut melalui proses *editing* untuk mempersingkat durasi video.

Setelah semua konten gambar dan video telah siap, dilanjut dengan proses *editing* menyatukan materi dan gambar pada buku yang menggunakan aplikasi Canva yang akan menghasilkan buku format PDF. Selanjutnya, format PDF tersebut akan diunggah ke *software* Heyzine untuk di *convert* menjadi format *flipbook digital*. Dengan menggunakan *software* Heyzine, peneliti melanjutkan proses *editing flipbook digital* dengan memasukkan konten seperti video, *link*, dan *barcode* lalu mengubah format menjadi *flipbook digital*.

Setelah proses *editing flipbook digital* selesai, selanjutnya dilakukan validasi oleh beberapa ahli. *Flipbook* ini telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media dengan hasil nilai 95% dari ahli materi yang masuk kedalam kategori sangat layak, nilai 87,5% dari ahli bahasa yang masuk kedalam kategori sangat layak, dan nilai 95% dari ahli media masuk kedalam kategori sangat layak. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Prisila et al., 2021) yang menyatakan bahwa *Flipbook digital* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan pula dengan penelitian (Susilana & Riyana, 2008) yang menyatakan bahwa *flipbook digital* menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat, gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah, dan harganya yang murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa para ahli menyatakan media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail* ini telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah divalidasi oleh para ahli, media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail* diuji cobakan kepada mahasiswa yang meliputi uji *one to one*, *small group*, dan *field test*. Uji coba mahasiswa mendapatkan hasil uji *one to one* 95% yang masuk kedalam kategori sangat layak, uji *small group* 90% yang masuk kedalam kategori sangat layak, dan uji *field test* 94% yang masuk kedalam kategori sangat layak. Hasil dari penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Helmi et al., n.d.) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang diteliti telah layak dipakai menjadi media pembelajaran dalam membantu pelaksanaan pembelajaran di mata kuliah Tata Hidang. Selain itu, media ini memperoleh data respon mahasiswa sebesar 94% yang masuk ke dalam kriteria skor sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan dan kepuasan yang tinggi dengan memberikan respon sangat positif terhadap media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail*. Pernyataan tersebut sesuai dengan (Faryanti & Panjaitan, 2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan menyebabkan tumbuhnya respon positif dari siswa yang secara langsung berdampak pada peningkatan terhadap minat belajar, aktivitas mengikuti kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli dan penilaian oleh mahasiswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail* yang dibuat telah layak untuk digunakan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

*Flipbook digital* materi *mocktail* adalah sebuah media pembelajaran digital yang memuat materi minuman *mocktail* secara lengkap dan sistematis. Media ini dikemas dalam bentuk *link HTML* dan *barcode* yang dapat diakses secara *online*

tanpa batas ruang dan waktu. *Flipbook* ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pendahuluan yang berisi *cover* dan judul buku, kata pengantar, dan daftar isi; bagian inti yang terdiri dari susunan materi yang dijabarkan dalam media, yaitu materi minuman, *mocktail*, sejarah *mocktail*, bahan pembuatan *mocktail*, peralatan pembuatan dan penyajian *mocktail*, metode pencampuran *mocktail*, prinsip pembuatan dan penyajian *mocktail*, prinsip pelayanan *mocktail (bar service)*, *garnish*, dan contoh resep *mocktail*; dan bagian penutup yang terdiri dari ringkasan materi, evaluasi akhir, glosarium, daftar pustaka, dan *cover* belakang.

Media *flipbook digital* materi *mocktail* dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). *Flipbook* ini telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media dengan hasil nilai 95% dari ahli materi yang masuk kedalam kategori sangat layak, nilai 87,5% dari ahli bahasa yang masuk kedalam kategori sangat layak, dan nilai 95% dari ahli media masuk kedalam kategori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa para ahli menyatakan media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail* ini telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah divalidasi, media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail* diuji cobakan kepada mahasiswa dan mendapatkan hasil uji *one to one* 95% yang masuk kedalam kategori sangat layak, uji *small group* 90% yang masuk kedalam kategori sangat layak, dan uji *field test* 94% yang masuk kedalam kategori sangat layak. Selain itu, media ini memperoleh data respon mahasiswa sebesar 94% yang masuk ke dalam kriteria skor sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan dan kepuasan yang tinggi dengan memberikan respon sangat positif terhadap media pembelajaran *flipbook digital* materi *mocktail*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ekawatiningsih, P. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Kompetensi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif di SMK. *invotec*, 11(1).
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan media pembelajaran flipbook fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 4, SNF2015-II.
- Helmi, M. A., Yulianti, Y., & Rusilanti, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Minuman Mocktail Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(8), 968–973.
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 6(2), 78–84.
- Lijana, L., Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2020). Respon siswa terhadap media pembelajaran komik pada materi ekologi di kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(3).
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.

- 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.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332.
- Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*.
- Srikandika, P., Perwita, D. P., & Oktrisma, Y. (2019). Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4D, ADDIE, ASSURE, Hannafin dan Peck). *Universitas Negeri Padang*.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-3). Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Wiwoho, A. (2009). *Pengetahuan Minuman dan Bartending*. Esensi, Penerbit Erlangga.
- Yulianti, Y. (2019). *Menyiapkan dan menyajikan minuman alkohol dan non alcohol*.