



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK* MAKER PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG *AMERICAN SERVICE* DI SMKN 8 SURABAYA

¹Shofa Madaniyah, ²Lucia Tri Pangesthi, ³Sri Handajani, ⁴Ita Fatkhur Romadhoni

^{1,2,3}Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya (Departemen Afiliasi)

⁴Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya (Departemen Afiliasi)

ABSTRAK

Keyword:

Media Pembelajaran, *Flipbook Maker*, *American Service*, Tata Boga

Corresponding author:

shofa.18039@mhs.unesa.ac.id

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang bertujuan untuk mengetahui: 1) Kelayakan materi *American Service* pada media pembelajaran berbasis *flipbook*; 2) Kelayakan media *American Service* pada media pembelajaran berbasis *flipbook*; 3) Respon siswa terhadap media pembelajaran *American Service* berbasis *flipbook*. Penelitian menggunakan model pengembangan 4-D dengan tahapan yang terdiri dari 1) Pendefinisian (*define*); 2) Perencanaan (*design*); 3) Pengembangan (*develop*); 4) Penyebaran (*dessiminate*). Data dikumpulkan dengan instrumen penelitian yang terdiri atas: 1) Lembar validasi untuk penilaian kelayakan materi dari ahli materi; 2) Lembar validasi untuk penilaian kelayakan produk media dari ahli media; 3) Kuesioner untuk melihat respon siswa. Penyebaran media dilakukan kepada 35 siswa kelas XI jurusan Tata Boga di SMKN 8 Surabaya. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi kelayakan materi mendapat persentase 93% dengan kategori sangat baik/layak, validasi kelayakan media mendapat persentase 83% dengan kategori layak dan hasil kuesioner respon siswa mendapat persentase 91% dengan kategori sangat baik/layak. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi *American Service* layak digunakan. Pada penelitian selanjutnya, perlu memperhatikan desain dan daya tarik penyajian materi agar media pembelajaran *flipbook* tepat guna dan dapat dipergunakan secara berkelanjutan oleh siswa.

PENDAHULUAN

Keberadaan sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu indikator kemajuan pendidikan (SMK). Dalam rangka mempersiapkan dan menghasilkan lulusan yang dapat menjadi tenaga terampil tingkat menengah, SMK merupakan lembaga dengan ilmu lanjutan yang berguna untuk memasuki dunia kerja dan dunia industri. Tujuan pendidikan kejuruan menengah dalam kerangka SMK adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, dan akhlak mulia peserta didik serta kemampuannya untuk hidup mandiri dan melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi sesuai dengan minat pekerjaannya. Lulusan SMK dapat dikategorikan sebagai tenaga terampil tingkat menengah berdasarkan tujuan SMK tersebut di atas. Untuk menghasilkan lulusan yang berilmu dan terampil sesuai dengan tuntutan zaman dan teknologi, sekolah kejuruan harus mempertimbangkan bagaimana melaksanakan suatu kegiatan belajar mengajar.

Guru adalah bagian penting dari profesi pendidikan, terutama selama proses belajar mengajar. Guru memegang kunci keberhasilan sekolah dalam memenuhi tujuan pendidikannya. Guru memiliki peran penting dalam perluasan dan pengembangan pengetahuan, kemampuan, kecerdasan, sikap, dan pandangan hidup siswa. Oleh karena itu, peran guru sangat diperlukan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak didik sejalan dengan tujuan pendidikan yang diantisipasi [2].

Guru memainkan peran kunci dalam setiap kegiatan pendidikan karena mereka adalah pendidik. Guru selalu menjadi pusat diskusi mengenai pembaruan kurikulum dan pembelian sumber belajar sesuai dengan sumber daya manusia yang dihasilkan oleh inisiatif pendidikan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran guru dalam bidang pendidikan. Peran penting pengajar juga vital dalam menghasilkan lulusan yang terampil dan siap bersaing di dunia kerja. 20 Tahun 2003, Pasal 39 Bab XI Pasal 2, Guru dan tenaga profesional lainnya di bidang pendidikan mempunyai tanggung jawab menyusun RPP, melaksanakannya, mengevaluasi hasil, memberikan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian. Berikut tanggung jawab khusus pengajar: 1) Sebagai pengajar (instruksional), bertanggung jawab dalam perencanaan pembelajaran; 2) sebagai pendidik (edukator) yang mengarahkan kepribadian siswa pada tingkat kedewasaan, 3) sebagai pemimpin (managerial), yang memimpin dan mengendalikan baik diri sendiri, siswa maupun

masyarakat yang terkait. Menyangkut upaya pengarahan, pengawasan, pengorganisasian, pengontrolan, serta partisipasi atas program yang dilakukan [3].

Pada pembelajaran SMK tidak hanya memperhatikan dalam penyampaian materi kepada siswa saja, melainkan menuntut agar siswa dapat berkontribusi dalam mengikuti lomba. Salah satu agenda tahunan Direktorat Pendidikan SMK (Ditpsmk) yaitu mengadakan Lomba Kompetensi siswa (LKS) bertujuan untuk membawa siswa unggulan dari masing-masing daerah ke kompetisi tingkat nasional. Siswa dari SMK yang masih terdaftar dan belum pernah mengikuti LKS sebelumnya mengikuti LKS ini. Proses seleksi tahap pelaksanaan dimulai di tingkat kota atau daerah, setelah itu kontestan berkompetisi di tingkat provinsi sebelum lanjut ke tingkat nasional. Pada *World Skills Competition*, akan dipertandingkan juara-juara LKS yang berprestasi di tingkat nasional (WSC). Melalui LKS ini akan mendorong mahasiswa, lembaga pendidikan, dan organisasi penyelenggara pelatihan ketenagakerjaan untuk menghasilkan lulusan yang lebih berkualitas dan siap menghadapi tuntutan dunia kerja [4].

Untuk mewujudkan lulusan yang memiliki keterampilan di bidang jasa boga dan mampu ikut serta dalam ajang LKS sekolah, maka tugas guru tidak hanya menyusun situasi belajar di kelas saja. Guru juga harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan siswa seperti apa yang diharapkan pada tujuan SMK dalam Dediknas, 2006:34.

Dalam pembelajaran di SMK Negeri 8 Surabaya, mata pelajaran Tata Hidang adalah mata pelajaran wajib tempuh. Siswa harus mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Salah satu materi yang menjadi kelemahan siswa yaitu KD 4.7 Penataan Meja Makan (*Table Set Up*). Salah satu materi yang di lombakan dalam LKS adalah materi *Table Set Up*. Selama ini, guru masih menggunakan metode ceramah, menampilkan *powerpoint*, mengajar dengan cara menerangkan dan mencatat di depan kelas sehingga membuat siswa kurang responsif dalam kelas Tata Hidang. Pendekatan ceramah memiliki berbagai kelemahan, menurut Djamarah (2002: 100), antara lain: (a) Mudah memperoleh verbalisme (kata-kata), yang secara visual menjadi kerugian; mereka yang auditori (pendengaran) lebih cenderung menerimanya. Jika sering digunakan, (b) Bisa menjadi monoton; (c) Ada subjektivitas dalam penafsiran; guru

menyimpulkan bahwa siswa memahami dan menganggap materi yang disampaikan menarik. (d) Siswa menjadi pasif karena tidak adanya interaksi dua arah (e) Tidak berfungsi dengan baik untuk mengembangkan keterampilan dan sikap serta cenderung mengangkat lembaga pendidikan pada otoritas terakhir [5].

Sesuai dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan di sekolah didapatkan data bahwa kurang konsentrasi dan perhatian siswa, yang mana materi sebelumnya di sampaikan dengan metode ceramah dan peragaan sekali oleh guru membuat siswa kurang menguasai materi *Table Set Up* [6]. Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa pada *Table Set Up* serta dapat mendorong siswa mengikut LKS, dibuatlah media pembelajaran berbasis *flipbook* KD 4.7 Menata Meja (*Table Set Up*) dengan indikator jenis penataan meja (*Table Set Up*) berdasarkan model pelayanan *American* sesuai sumber belajar [7] [12]. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kelayakan materi *American Service* pada media pembelajaran berbasis *flipbook*; 2) kelayakan media *American Service* pada media pembelajaran berbasis *flipbook*; 3) respon siswa terhadap media pembelajaran *American Service* berbasis *flipbook* [8]. Maka dari itu, penulis mengangkat judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Tata Hidang *American Service* di SMKN 8 Surabaya".

METODE

Berdasarkan tujuan dan indikator, metodologi penelitian yang cocok yaitu dengan model 4-D. Empat tahapan utama dari model 4-D adalah mendefinisikan, mendesain, mengembangkan, dan mendistribusikan, seperti namanya. Tahapan 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*) dijelaskan di bawah ini [9].

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Peneliti melakukan tahapan pendefinisian untuk menganalisis mata pelajaran apa yang menjadi kesulitan siswa. Setelah dilakukan observasi didapati mata pelajaran praktek penataan meja menjadi salah satu kesulitan siswa dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu, penataan meja menjadi bagian dalam LKS [10]. Setelah didapati materi yang cocok untuk tujuan mengambil data. Dianalisis materi tersebut cocok dengan media pembelajaran apa yang menunjang dilakukannya pengembangan media pembelajaran *Table Set Up* dengan model *American service*.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan pengembangan media pembelajaran disusun sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian [11]. Dengan membuat rancangan awal instrumen pengumpulan data, merancang konsep media serta mendesain materi pada media berpedoman pada kompetensi dasar mata pelajaran Tata Hidang materi *Table Set Up* model pelayanan *American Service*. Tahapan merancang media diuraikan sebagai berikut:

- Menentukan media pembelajaran *simple*, menarik, dan dapat digunakan pada materi *Table Set Up model pelayanan American*. Dan yang sesuai yaitu dengan membuat media pembelajaran dengan *flipbook maker* melalui web www.flipbook.net.
- Membuat diagram alir rangkaian proses yang menjelaskan awal hingga akhir proses pada media pembelajaran *flipbook maker*.
- Merancang isi dari media pembelajaran sesuai dengan materi *Table Set Up American Service*. Mulai dari pengertian, fungsi, jenis, identifikasi alat, dan *American Service*.
- Menyusun komponen multimedia seperti gambar, desain media, animasi, serta icon tambahan lainnya pada *flipbook maker*.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan adalah tahapan membuat produk media pembelajaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini didukung oleh perangkat lunak lain sebelum menjadi *flipbook*. Perangkat lunak tersebut terdiri dari :

- Microsoft word* untuk membuat modul KD *Table Set Up American Service*;
- PDF converter* untuk merubah *file docx* menjadi *pdf*;
- Canva untuk membuat cover agar terlihat menarik dan jelas;
- www.flipbook.net untuk modul elektronik dengan kelebihan meningkatkan daya tarik, dapat memasukkan gambar serta video di dalamnya.

Dalam produksi media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini dilakukan validasi kepada ahli materi, ahli media untuk mengetahui kelayakan materi dan media

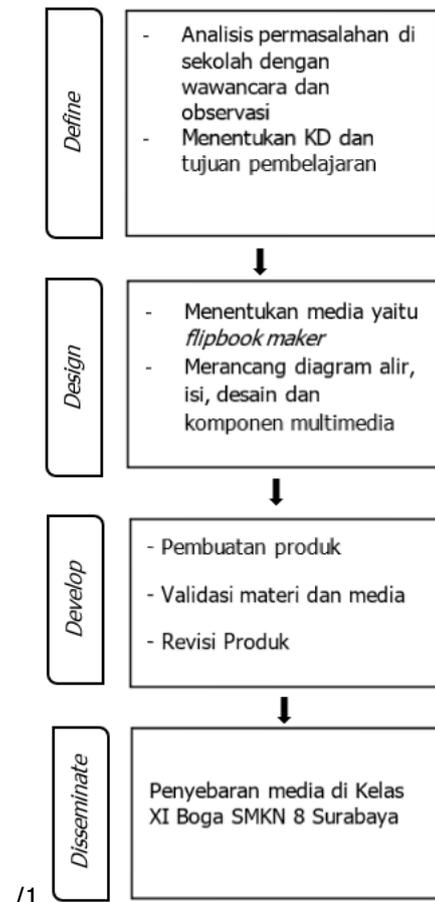
dengan penilaian yang diberikan oleh validator. Kelayakan materi akan di validasi oleh ahli materi Tata Hidang. Baik dari perguruan tinggi maupun ahli materi dari SMK. Validasi materi ini berkaitan dengan materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Ahli materi akan menilai kesesuaian materi pada KD dan indikator, penggunaan bahasa yang baik dan benar, serta kerapian kalimat pada media pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh ahli media dari perguruan tinggi yang ahli dalam pemrograman baik dari aspek tampilan, daya tarik media, dan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran. Penilaian oleh validator dilakukan dengan memberikan lembar validasi. Selain validasi materi dan media kepada para ahlinya, juga dilakukan pengambilan data untuk melihat respon siswa sebagai tolok ukur kelayakan media pembelajaran di dalam kelas dengan menyebarkan kuesioner.

Selanjutnya hasil dari validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dilakukan analisis data dan revisi produk. Produk direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari validator agar produk lebih baik dan menarik serta sesuai dengan kebutuhan. Media dapat digunakan jika media telah dikatakan layak ketika dilakukan validasi oleh ahli serta respon dalam penggunaan dilakukan oleh siswa.

4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Penyebarluasan (*disseminate*) dilakukan pada saat media telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian diterapkan pada sasaran yang sesungguhnya yaitu siswa. Pengukuran ini dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan kegiatan yang dilakukan dalam penyebaran media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi table set up *American Service* sebagai berikut :

1. Menyiapkan satu kelas yang menjadi target sasaran penerapan *flipbook maker* materi *Table Set Up* model pelayanan *American*.
2. Media pembelajaran sudah berupa [link http://s.id/MODUL-TABLE-SET-UP](http://s.id/MODUL-TABLE-SET-UP) yang siap di bagikan kepada siswa.
3. Siswa membaca dan memahami materi dalam media belajar *flipbook* materi *Table Set Up American Service*.
4. Siswa diminta untuk mengisi kuesioner berkenaan dengan media belajar *flipbook* materi *Table Set Up American Service* sebagai respon siswa.



Gambar 1. Prosedur Penyebaran Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker*.

Teknik Pengambilan Data

Data uji kelayakan materi dan media dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4. Penggunaan skala 4 empat mata karena Mempunyai variabilitas respon lebih lengkap, sehingga dapat mengungkapkan perbedaan pendapat responden dengan optimal dan tidak menyediakan peluang bagi responden untuk bersikap netral [13][14]. Ketentuan skor: 1)Tidak Baik/ Tidak Layak; 2)Cukup; 3)Baik/Layak; dan 4)Sangat Baik/Sangat Layak.

Instrumen kuesioner lembar uji kelayakan materi yang dinilai oleh ahli materi mencakup 6 aspek yaitu aspek kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, kelugasan materi, aspek belajar mandiri, penyajian kalimat, dan ketepatan penggunaan istilah. Instrumen kuesioner lembar uji kelayakan media mencakup 4 aspek yaitu ukuran media, desain media, pemrograman, serta kemudahan penggunaan media. Instrumen penilaian pada kuesioner respon siswa mencakup beberapa aspek yaitu kemudahan materi, penggunaan bahasa materi yang mudah

dipahami, pemrograman media, tampilan media, dan kepraktisan media.

Teknik Analisis Data

Validasi kelayakan instrumen untuk materi dan media pembelajaran dilakukan dengan menganalisis secara deskriptif kuantitatif [15][16]. Data yang dianalisis pada pengolahan data deskriptif kuantitatif didapatkan dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada para ahli sebagai validator. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Hasil = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Adapun hasil validasi data dari ahli materi dan ahli media pada media pembelajaran *flipbook* di intepretasikan tingkat ketercapaiannya sesuai dengan yang tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Ketercapaian Pengembangan Media Pembelajaran

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100	Sangat Baik	Sangat layak, perlu direvisi kecil
2	61-80	Baik	Layak, perlu direvisi
3	41-60	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4	21-40	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi
5	<20	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Hasil penilaian dari kuesioner respon siswa dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Hasil = \frac{\sum \text{siswa yang merespon positif}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\% / 1(2)$$

Hasil rata-rata akan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{skor masing-masing}}{\sum \text{indikator}} \times 100\% \quad (3)$$

Hasil dari olah data akan dibuat kesimpulan mengenai kelayakan media dengan kriteria pada Tabel. 2 :

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Persentase dalam %	Keterangan
0-20	Sangat Tidak Layak

Presentasi Dalam %	Keterangan
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Hasil respon siswa dikategorikan layak apabila hasil akumulasi/data $\geq 61\%$ dalam keterangan layak dan sangat layak [17].

HASIL DAN PEMBAHASAN

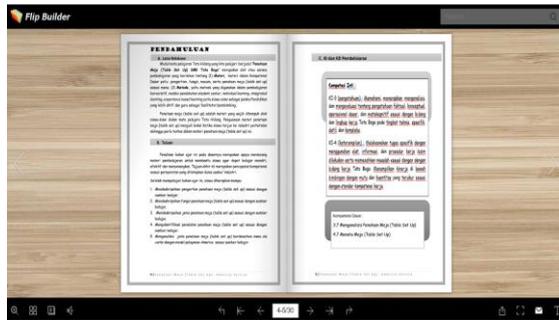
Pada pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dilakukan dengan empat tahapan mulai dari Pendefinisian (*define*) Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Pengembangan dilakukan pada materi KD 4.7 Penataan Meja makan (*Table set up*). Dengan indikator yang dikembangkan yaitu *Table Set Up* dengan model pelayanan *American*. Sesuai dengan indikator yang dikembangkan, penyusunan materi dan pembahasan khusus pada model pelayanan *American* yang merupakan salah satu materi dalam LKS. Sebagai media yang akan dipergunakan oleh siswa, sasaran penyebarannya ditujukan kepada siswa. Dalam proses pembuatan media ini komponen didesain dan disusun dalam *flipbook maker* yang dapat diakses melalui www.flipbook.net dan disebar luaskan dengan membagikan *link* <http://s.id/MODUL-TABLE-SET-UP> kepada siswa.

Media pembelajaran *flipbook* ini dilengkapi dengan penjelasan mulai dari materi berupa teks, berupa gambar, serta berupa video dengan dilengkapi evaluasi materi dan glosarium. Media pembelajaran *flipbook* materi *American Service* berbasis *online* yang dapat diakses dengan bantuan perangkat internet. Adapun Halaman sampul pada media pembelajaran *flipbook* disajikan pada Gambar 2.



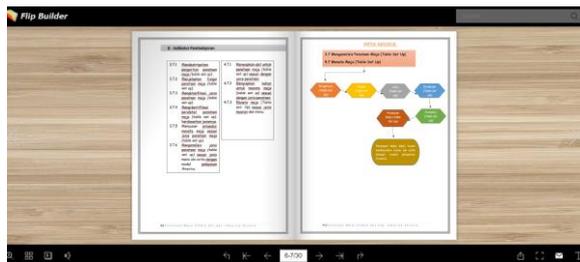
Gambar 2. Tampilan Depan *Flipbook American Service*

Halaman pendahuluan terdiri dari 11 latar belakang, tujuan, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran. Halaman pendahuluan tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan pendahuluan *flipbook American Service*

Halaman peta modul berisikan peta materi yang disusun dalam bagan-bagan yang diurutkan sesuai dengan urutan materi yang dibahas dalam modul. Halaman peta modul tersaji pada Gambar 4.



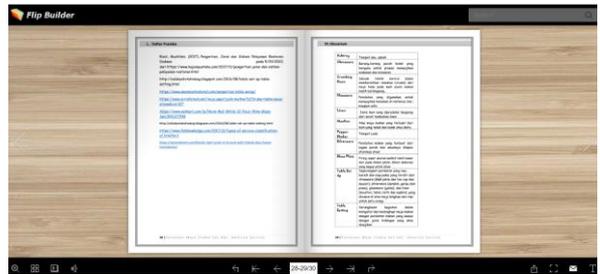
Gambar 4. Tampilan Peta Modul Pada *Flipbook American Service*

Halaman kegiatan pembelajaran berisi 1) pengertian *Table Set Up*; 2) fungsi *Table Set Up*; 3) jenis *Table Set Up*; 4) identifikasi alat; 5) cara *Table Set Up*; 6) *American Service*; 7) evaluasi pembelajaran; dan 8) rangkuman. Halaman kegiatan pembelajaran pada media pembelajaran berbasis *flipbook* dilengkapi dengan gambar dan video yang disesuaikan dengan standar LKS SMK Tata Boga membuat materi yang termuat dalam media ini relevan dengan sekolah SMKN 8 Surabaya. Dengan demikian, diharapkan peserta didik lebih dapat memahami materi *American Service* dan menambah antusias siswa dalam pembelajaran *Table Set Up*. Halaman kegiatan pembelajaran disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Kegiatan Pembelajaran Berbasis *Flipbook American Service*

Media pembelajaran dilengkapi halaman penutup, daftar pustaka dan glosarium yang menjadi bagian akhir pada media pembelajaran/berbasis *flipbook* yang dikembangkan peneliti. Halaman glosarium tersaji pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Glosarium *Flipbook American service*

Tahap pengembangan media pembelajaran selanjutnya yaitu validasi kepada ahli materi dan ahli media serta uji kelayakan kepada siswa sebagai respon siswa yang hasilnya diuraikan sebagai berikut.

A. Kelayakan *Flipbook American Service*

1. Kelayakan Aspek Materi Dengan *Flipbook American Service*.

Setelah produk media pembelajaran berbentuk *flipbook* yang siap menjadi media pembelajaran diperuntukkan kepada siswa, dilakukan pengujian kelayakan materi kepada ahli materi terlebih dahulu. Dipilih dua ahli materi dibidang Tata Hidang untuk menguji kelayakan materi yang tersaji. Dengan memberikan lembar penilaian validasi materi kepada kedua ahli materi. Hasil penilaian validasi materi tersaji pada Tabel. 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Kelayakan Materi

No	Aspek	Skor Materi 1	Skor Materi 2
1.	Kesesuaian materi dengan indikator	4	4
2.	Kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan kopetensi inti dan kopetensi dasar	4	3
3.	Keakuratan konsep yang disajikan	3	4
4.	Ketepatan urutan konsep yang di sajikan	4	4
5.	Kebenaran materi yang disajikan	4	4
6.	Keefektifan bahasa yang digunakan dalam media (tidak berbelit belit)	3	4
7.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	4	4
8.	Materi mudah di pahami	4	3
9.	Kalimat yang digunakan sesuai dengan bahasa indonesia yang baik dan benar	3	4
10.	Ketepatan istilah yang disajikan	3	3
11.	Konsistensi penggunaan istilah	4	4
Jumlah Skor		41	41
Persentase		93%	93%
Rata-rata		93%	
Kategori		Sangat Baik	

Sumber: data diolah 2022

Berdasarkan Tabel 3., hasil persentase dari dua ahli materi dosen dan guru yang memvalidasi materi *American Service* sebesar 93%. Bila dikonversikan $93% > 61%$ yang berarti mendapatkan predikat sangat baik dengan revisi. Materi dikatakan sangat/layak apabila skor yang didapat memenuhi kriteria butir pernyataan. Semakin tinggi skor yang didapat menunjukkan sangat baiknya materi yang tersaji pada media pembelajaran. *Flipbook* materi *American Service* harus baik agar dapat dipahami oleh siswa dan sesuai dengan sumber belajar. Kesesuaian KD dan indikator, penggunaan bahasa, ketepatan urutan, kebenaran materi, ketepatan struktur kalimat, serta konsistensi penggunaan istilah media pembelajaran ini mendapatkan nilai 4 pada 9 butir pertanyaan. Butir dengan poin rata-rata 3.5 yaitu pada pernyataan kedalaman materi, keakuratan materi dan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Sedangkan poin 3 pada ketepatan istilah yang

disajikan. Adapun revisi yang diberikan oleh validator tersaji pada Tabel. 4.

Tabel. 4 Data Revisi Materi Pembelajaran Berbasis *Flipbook*

Variabel	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Perbaikan
Keefektifan bahasa yang digunakan dalam media	Perlu memperbaiki penggunaan bahasa dalam media		Sudah memperbaiki dengan bahasa yang lebih efektif
Keakuratan konsep yang disajikan	Pemilihan gambar pada materi masih ada yang kurang sesuai dengan ketentuan		Sudah membenahi gambar pada materi masih ada yang kurang sesuai dengan ketentuan
Ketepatan istilah yang digunakan	Perlu diperhatikan istilah yang sesuai dengan ejaan	Perlu diperhatikan istilah yang sesuai dengan ejaan	Sudah diperbaiki dengan istilah yang sesuai dengan ejaan

Sumber: Data diolah, 2022

2. Kelayakan Aspek Media Dengan *Flipbook American Service*.

Produk media pembelajaran berbentuk *flipbook* dengan materi *American Service* dilakukan pengujian kelayakan media kepada ahli media di bidangnya yaitu oleh ahli media dari dosen. Pelaksanaan validasi media dilakukan dengan memberikan *link* S.id/MODUL-TableSetUp dan lembar penilaian validasi media. Validator mengoperasikan media melalui link dan memperhatikan setiap aspek untuk memberikan penilaian. Hasil penilaian validasi materi tersaji pada Tabel. 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Kelayakan Media

No	Aspek	Skor Media
1.	Keseimbangan ukuran setiap komponen-komponen media digital flipbook	3
2.	Tampilan cover menggambarkan isi /materi ajar	4
3.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	3
4.	Kesesuaian warna background dengan teks	3

5.	Keterbacaan tulisan dapat dibaca dengan baik	3
No.	Aspek Materi	Skor Media
6.	Kualitas tampilan gambar pada e-modul berbasis flipbook	4
7.	Kualitas tampilan video pada e-modul berbasis flipbook	4
8.	Kejelasan navigasi	3
9.	Kosistensi penggunaan tombol	4
10.	Kejelasan petunjuk	4
11.	Kemudahan penggunaan	3
12.	Efisiensi teks	3
13.	Efisiensi gambar	3
14.	Kecepatan program	3
15.	Kemenarikan media	4
16.	Aplikasi mudah dipahami	3
17.	Aplikasi tidak berjalan lambat	3
18.	Aplikasi tidak berhenti saat pengoprasian	3
19.	Pengoprasian sederhana	3
Jumlah Skor		63
Persentase		83%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5., hasil persentase dari ahli media yang memvalidasi media pembelajaran berbasis *flipbook American Service* sebesar 83%. Bila dikonversikan $83% > 61%$ yang berarti dikategorikan sangat baik dengan revisi. Materi dikatakan sangat/layak/ sangat baik apabila skor yang didapat memenuhi kriteria butir pernyataan. Semakin tinggi skor pada aspek yang didapat menunjukkan sangat baiknya media yang dikembangkan pada media pembelajaran./1Poin 4 yang menjadi poin tertinggi pada skala *likert* didapatkan pada penilaian tampilan cover menggambarkan isi /materi ajar, Kualitas tampilan gambar pada e-modul berbasis *flipbook*, Kualitas tampilan video pada e-modul berbasis *flipbook*, kosistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, dan Kemenarikan media. Adapun revisi yang diberikan oleh validator tersaji pada Tabel. 4.

Tabel. 4 Data Revisi Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*

Variabel	Ahli Media	Perbaikan
Aspek		

Keseimbangan ukuran setiap komponen	Pemilihan font terlalu monoton kurang memunculkan daya tarik	Sudah mengganti font dengan memberikan daya tarik saat dibaca
Variabel	Ahli Media	Perbaikan
Aspek		
Pemrograman	Halaman belum otomatis	Halaman sudah dapat kembali otomatis

Sumber: Data diolah, 2022

Dengan revisi dan perbaikan membuat media pembelajaran berbasis *flipbook* lebih berkualitas dan memenuhi standar penilaian yang semestinya membuat *flipbook American Service* layak digunakan.

3. Respon Siswa Pada Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*.

Sebagai sasaran yang nantinya akan menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* materi *American Service* ini, siswa diminta untuk menggunakan media pembelajaran *flipbook* melalui *link* <http://s.id/MODUL-TABLE-SET-UP>. Setelah itu, siswa di beri kuesioner yang berisikan penilaian terhadap media, isi materi, dan penggunaan bahasa. Setelah diambil data sebanyak 35 sampel dalam satu kelas, data diolah dengan kuantitatif deskriptif seperti pada Tabel. 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Respon Siswa

No	Pernyataan	Skor rata-rata
1.	Materi <i>American Service</i> lebih menarik dengan <i>flipbook</i>	3.62
2.	Saya lebih mudah memahami materi <i>American service</i> dan prosesnya dalam <i>flipbook</i>	3.4
3.	Saya dapat memahami setiap kata/kalimat yang terdapat dalam <i>flipbook</i>	3.71
4.	Bahasa yang digunakan dalam <i>Flipbook</i> ini mudah saya pahami	3.71
5.	<i>Flipbook</i> dapat diakset dengan mudah	3.57
6.	Ukuran <i>Flipbook</i> ini pas (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	3.45
7.	Saya tertarik saat melihat tampilan/1(bentuk dan warna) <i>Flipbook</i> ini	3.77

8.	Komputer/handphone tidak berhenti (hang) saat mengoperasikan <i>Flipbook</i>	3.62
No.	Pernyataan	Skor Rata-rata
9.	<i>Flipbook</i> ini mudah saya simpan	3.82
10.	<i>Flipbook</i> Ini mudah dipindahkan ke perangkat lain	3.71
11.	<i>Flipbook</i> dapat di kelola dengan mudah	3.74
Jumlah Skor		36.38
Persentase		91%
Kategori		Baik

Respon siswa menjadi tolok ukur ketercapaian media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran atau tidak. Siswa menjadi subjek yang akan menggunakan media sehingga respon siswa sangat penting dalam penilaian media pembelajaran *flipbook* materi *Table Set Up American Service*. Berdasarkan Tabel 6., terdapat 11 butir pernyataan yang diberikan kepada siswa berisikan pernyataan-pernyataan berkaitan dengan media, isi materi, dan penggunaan bahasa. Hasil dari dari penyebaran kuesioner didapatkan nilai. Pernyataan yang memperoleh nilai tertinggi yaitu pada pernyataan: 1)Tampilan dan warna *flipbook* menarik; 2)Mudah memahami materi *American Service* dan prosesnya dalam *flipbook*; 3)Komputer/*phonecell* tidak terkendala (gangguan/*hang*) saat mengoperasikan *flipbook*; 4)*Flipbook* mudah disimpan; dan 5)Mudah dipindahkan ke perangkat lain. Kelima pernyataan tersebut menyumbang nilai tertinggi dengan rata-rata 15 siswa memberikan nilai 4. Ukuran *Flipbook* proporsional (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar dipilih nilai 3 sebagai. Dan 4 pernyataan lainnya mendapat nilai rata-rata dibawah 4.

Media pembelajaran berbasis *flipbook* materi *American Service* adalah media pembelajaran yang mengadopsi penelitian sebelumnya berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" [2]. Metode yang digunakan adalah R&D dengan desain 4-D yang dibatasi sampai tahap pengembangan (*develop*) sampai uji coba kepada siswa saja [18]. Penelitian tersebut memperoleh skor kelayakan sangat tinggi dengan konversi skor diatas 95% diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Merujuk pada penelitian sebelumnya,

dikembangkan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker*. Pada Mata Pelajaran Tata Hidang *American Service* Di SMK N 8 Surabaya". Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan desain penelitian 4-D dengan mengembangkan semua tahapan hingga tahapan penyebaran (*disseminate*) [19]. Tahapan penyebaran dilakukan kepada siswa agar dapat digunakan pada saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan standar LKS. Setelah dilakukan uji kelayakan, didapatkan data nilai kelayakan dari ahli materi dan ahli media sama seperti penelitian sebelumnya dengan kategori sangat baik/sangat layak, dengan konversi 93% dari ahli materi dan 83% dari ahli media. Nilai kelayakan dari respon siswa 91% yang dikonversikan kriteria sangat baik/sangat layak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari artikel ilmiah diatas dapat disimpulkan:

1. Materi pembelajaran *flipbook maker* materi *American Service* layak digunakan dengan kategori sangat baik dengan skor 93%. Nilai ini didapat dari pengujian materi kepada dua ahli materi.
2. Media pembelajaran *flipbook maker American Service* layak digunakan dengan kategori sangat baik dengan skor 83%. Nilai ini didapat dari pengujian oleh ahli media.
3. Penilaian respon peserta didik sangat baik/sangat layak digunakan dengan skor 91%.

SARAN

Berdasarkan hasil penjabaran penelitian diatas, saran yang dapat diberikan yaitu: 1) Penggunaan bahasa yang digunakan lebih diperhatikan lagi agar mudah dipahami oleh siswa; 2) Pemilihan gambar pada materi lebih baik memilih gambar yang tepat dengan pedoman *Table Set Up* yang memperhatikan peletakkan peralatan/piranti makan; 3) Istilah bahasa asing lebih diperhatikan kesesuaiannya dengan istilah yang biasa digunakan pada *Table Set Up* ;4) memperhatikan pemilihan *font* agar memberikan daya tarik kepada pembaca; 5) Perpindahan halaman pada saat pengoperasian media, lebih baik secara otomatis agar memudahkan pengguna media.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan Terimakasih disampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan waktu, tenaga, dan bantuan dalam

penyusunan dan penulisan artikel ilmiah ini. Terimakasih saya ucapkan kepada SMKN 8 Surabaya, dosen pembimbing, teman, serta semua pihak secara langsung maupun tidak langsung membantu dan mendukung penulis menyelesaikan penyusunan dan penulisan artikel ilmiah ini.

REFERENSI

- [1] Lina Wahyuni; Meri Andani; Yunita Afrianti; Citra Andini, "Analisis Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas," *Gravity*, vol. 3, no. 1, pp. 90–99, 2017.
- [2] S. Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pros. Semin. Nas. Fis. SNF2015*, vol. IV, pp. 49–54, 2015.
- [3] M. Widyaningsih and L. Giovanni, "Penentuan Peserta Lomba Kompetensi Siswa Menggunakan Simple Additive Weighting (Saw)," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 1, no. 1, 2016, doi: 10.26798/jiko.2016.v1i1.13.
- [4] J. H. P. Sitorus and H. A. Tambunan, "Pemilihan Peserta Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Menggunakan Metode Profile Matching (Studi Kasus: SMK Parbina Nusantara Pematangsiantar)," *J. Bisantara Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–21, 2019, [Online]. Available: <http://bisantara.amikparbinanusantara.ac.id/index.php/bisantara/article/view/6>
- [5] J. Helmi, "Penerapan Konsep Silberman dalam Metode Ceramah pada Pembelajaran PAI," *J. Pendidik. Al-Ishlah*, vol. 8, no. 2, pp. 221–245, 2016, [Online]. Available: <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/20/15>
- [6] E. Prisila, N. Riska, and A. Kandriasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang," *Risenologi*, vol. 6, no. 2, pp. 9–16, 2021.
- [7] M. Rusdi, "Desain Dan Pengembangan Mirosot System," vol. 1, no. November, 2013.
- [8] D. Surani, "Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 456–469, 2019.
- [9] P. Peranti, A. Purwanto, and E. Risdianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X," *J. Kumparan Fis.*, vol. 2, no. 1, pp. 41–48, 2019, doi: 10.33369/jkf.2.1.41-48.
- [10] M. Ismail, P. Studi, M. Teknik, P. P. Sarjana, and U. M. Buana, "PERANCANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PERSIAPAN LOMBA KOMPETENSI SISWA SMK TINGKAT NASIONAL BIDANG INDUSTRIAL PERANCANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN," 2020.
- [11] S. Rohani, "Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember," *Digit. Repos. Univ. Jember*, no. September 2019, pp. 2019–2022, 2021.
- [12] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [13] A. L. W. Et, "Analisis Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas," *Gravity*, vol. 3, no. 1, pp. 90–99, 2017.
- [14] B. W. Widagdo, M. Handayani, and D. A. Suharto, "Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Siswa pada Proses Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Pengukuran Skala Likert (Studi Kasus di Kabupaten Tangerang Selatan)," *J. Teknol. Inf. ESIT*, vol. 63, no. 2, pp. 63–70, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal-erasha.ac.id/index.php/esit/article/view/188>
- [15] N. Rosyidah, J. N. Hidayat, and L. F. Azizah, "Uji Kelayakan Media Uriscrap (Uri Scrapbook) Menggunakan Model Pengembangan 4D," *LENZA (Lentera Sains) J. Pendidik. IPA*, vol. 9, no. 1, pp. 1–7, 2019, doi: 10.24929/lenza.v1i1.43.

- [16] M. A. Masykhur and L. Y. Risnani, "Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Sma Kelas X Pada Materi Animalia," *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidik. Biol.*, vol. 11, no. 2, p. 90, 2020, doi: 10.24127/bioedukasi.v11i2.3276.
- [17] R. Revita, "Uji Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing untuk SMP," *JURING (Journal Res. Math. Learn.*, vol. 2, no. 2, p. 148, 2019, doi: 10.24014/juring.v2i2.7486.
- [18] N. H. Harahap and F. Fatmawati, "Efektivitas Media Flipbook Berbasis Praktek Langsung Dalam Meningkatkan Keterampilan Vokasional Membuat Puding Ubi Ungu Pada Anak Tunarungu Kelas VIII di ...," *J. Penelit. Pendidik. Khusus*, vol. 9, pp. 1–8, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/110770><http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/110770/104310>
- [19] W. Mawaddah, M. Ahied, W. P. Hadi, and A. Y. R. Wulandari, "Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Nat. Sci. Educ. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 174–185, 2019, doi: 10.21107/nser.v2i2.6254.