



Pengembangan Flipbook Materi Table Set Up Pada Mata Kuliah Food and Beverage Service and Bar Di Universitas Pendidikan Ganesha

Kadek Wina Liantini¹, Risa Panti Ariani², Ni Wayan Sukerti³

^{1, 2, 3}Universitas Pendidikan Ganesha

ARTICLE INFO

Article History:

Received 28.08.2025
Received in revised form 04.10.2025
Accepted 08.10.2025
Available online 30.10.2025

ABSTRACT

In general, this study aims to identify the stages of developing a flipbook using the (R&D) method with the 4D development model (define, design, development, disseminate) in the Food and Beverage Service and Bar course, specifically on the topic of table set up. The study produced a flipbook as a learning medium, examined its feasibility, and analyzed students' responses toward its use. The research sample consisted of 52 fourth- and sixth-semester students who had completed the Food and Beverage Service and Bar course. Data were collected through questionnaires using a Likert Scale, which were distributed to experts and respondents, and then analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results of the study indicate that the flipbook on Table Set Up developed with the 4D model was evaluated as "very feasible" by experts, with scores of 94.20% from content experts, 96.37% from instructional media experts, and 96.37% from instructional design experts. The final overall score reached 93.87%, while students' responses were categorized as "very good." It can be concluded that the Table Set Up flipbook developed with the 4D model was declared very feasible by experts and received a very good response from students, making it effective as a learning medium in the Food and Beverage Service course.

Keywords:

Learning Media, Flipbook, Food and Beverage Service and Bar.

DOI. 10.30653/003.2025112.389



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi menyebabkan otomatisasi di berbagai bidang dan menjadi kebutuhan dasar manusia. Perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan bagi manusia di era globalisasi dan berdampak besar pada dunia pendidikan, yang harus disesuaikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Lailan, 2024). Pendidikan memiliki keterkaitan yang erat dengan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, peran teknologi menjadi semakin penting dalam mendukung pelaksanaan pendidikan. Teknologi dan ilmu pengetahuan, keduanya saling melengkapi dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Suriani et al., 2023).

¹ Corresponding author's address: Universitas Pendidikan Ganesha
e-mail: wina.liantini@undiksha.ac.id

Teknologi memiliki peran krusial dalam perkembangan pada era revolusi industri 4.0 (Simamora et al., 2022). Revolusi Industri 4.0 yang diperkenalkan oleh “Klaus Schwab” mengubah cara hidup dan bekerja, sehingga pendidikan harus mengembangkan generasi kreatif, inovatif, dan kompetitif dengan memaksimalkan teknologi dalam pembelajaran (Harahap, 2019). Pendidikan di Indonesia perlu bertransformasi dari metode hafalan ke pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan visioner agar lulusan siap menghadapi perkembangan teknologi dan dunia kerja. Menurut Almutairi et al., (2025) Literasi digital menjadi keterampilan dasar yang penting untuk berpartisipasi dalam masyarakat digital global. Pendidikan berperan membentuk karakter, keterampilan, dan potensi individu agar dapat berkontribusi pada masyarakat, sesuai UU No. 20 Tahun 2003. Menurut Masdarini & Marsiti, (2024) peran dosen sangat penting dalam mencegah atau mengatasi permasalahan terkait rendahnya keterampilan kolaborasi dan hasil belajar mahasiswa, salah satunya melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat. Dalam proses pembelajaran, terdapat dua unsur utama yang sangat berperan, yakni metode pengajaran dan media pembelajaran (Marsiti et al., 2023). Peran pendidik sangat penting, termasuk dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat memanfaatkan sarana belajar yang dimana harus dikembangkan secara kreatif dan inovatif (Laghung, 2023). Salah satu media pembelajaran yang berkembang adalah *flipbook*, media pembelajaran interaktif berbasis digital yang memudahkan pemahaman materi melalui animasi dan multimedia. Menurut Angendari et al., (2022) menegaskan bahwa pembelajaran seharusnya bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa vokasi agar dapat: Meningkatkan motivasi dan minat belajar, Menumbuhkan kemandirian belajar, Membantu siswa memahami konsep secara konkret dan realistis.

Media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan di mengerti oleh pendidik (Susilo, 2021). Dalam pengembangannya, perlu diperhatikan kesesuaian antara materi yang disajikan dengan kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran agar penggunaannya dapat menjadikan proses belajar lebih efektif dan efisien (Wedayanti & Wiarta, 2022). Menurut Putri & Agustika, (2022) Pengembangan media pembelajaran harus sejalan dengan tuntutan kurikulum, terutama dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik. Menurut Agustini et al., (2022) Media pembelajaran digital adalah bentuk transformasi dari sumber belajar tradisional (seperti buku cetak) ke bentuk digital interaktif yang lebih menarik dan mudah diakses melalui perangkat teknologi. Menurut Maharcika et al., (2021) Menggunakan *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena *flipbook* memiliki beberapa keunggulan yang terletak pada penyajian dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan dilengkapi dengan warna yang bervariasi sehingga bisa merangsang aktivitas belajar siswa. *Flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar karena tampilannya yang menarik dan mudah dipahami, sehingga cocok digunakan pada mata kuliah *Food and Beverage Service* materi *Table Set Up* untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Susilawati, 2021).

Bedasarkan hasil observasi wawancara awal yang dilakukan pada 19 Februari 2025 di Universitas Pendidikan Ganesha dengan dosen pengampu mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar*. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran *table set up* telah memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti buku, jurnal, dan video pembelajaran dari internet. Pendekatan yang digunakan meliputi ceramah, presentasi, *problem based learning* melalui diskusi kelompok, serta praktikum dengan metode teman sebaya. Media pembelajaran yang digunakan juga cukup beragam, mulai dari laman *E-Learning* kampus, presentasi (PPT), buku ajar, modul, hingga video dari *YouTube*. Untuk melaksanakan praktikum biasanya dilakukan di *laboratorium* kampus dengan dukungan fasilitas penunjang yang dinilai cukup memadai, serta adanya fasilitas internet gratis dari kampus. Namun, dalam pembelajaran masih ditemukan beberapa kendala. Salah satu permasalahan utama adalah adanya

perbedaan latar belakang pengalaman belajar mahasiswa, di mana sebagian sudah memiliki pengalaman di bidang *food and beverage service*, sementara sebagian lainnya belum. Hal ini menyebabkan dosen harus menyesuaikan materi agar dapat diterima oleh seluruh mahasiswa, sehingga mahasiswa yang sudah memahami materi harus mengikuti pembelajaran dari awal. Dengan demikian, perlu adanya media pembelajaran yang memiliki inovasi yang dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan awal mahasiswa. Selain itu, keterbatasan ruang dan peralatan juga menjadi hambatan, mengingat mata kuliah ini tidak hanya diikuti oleh mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, konsentrasi Pariwisata, tetapi juga oleh mahasiswa Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

Dari hasil wawancara juga terungkap bahwa belum menggunakan *flipbook* pada materi *table set up*, namun dosen menilai pengembangannya penting sebagai inovasi pembelajaran sesuai teknologi. *Flipbook* diharapkan memudahkan pemahaman, menambah variasi bahan ajar, dan membantu proses belajar jika sesuai silabus. Media pembelajaran online seperti *flipbook* memungkinkan belajar secara fleksibilitas bagi mahasiswa untuk belajar secara bebas tanpa terikat batasan waktu dan ruang. Berdasarkan permasalahan ini, maka peneliti mencoba untuk menerapkan media pembelajaran *flipbook* pada mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar* materi *Table Set Up*. Capaian pembelajaran yang diharapkan yakni mahasiswa mampu memahami pengertian *table set up* dan mampu mempraktikkan *table set up*.

Metode (R&D) merupakan proses pendekatan ilmiah untuk mengkaji, merancang, menghasilkan dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan. Model pengembangan pada penelitian ini adalah 4D, model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I (Lawhon 1976) yang secara umum terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*) dalam (Nurhayati & Handayani, 2020). Alasan peneliti memilih model pengembangan ini karena memiliki kelebihan proses yang sistematis, ringkas dan rinci sehingga tanpa adanya tahapan uji yang berlapis dan waktu pelaksanaan efektif. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dengan baik dan mendukung sarana yang dapat mempermudah intraksi belajar mengajar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut Bagaimana tahapan pengembangan *flipbook* dengan model pengembangan 4D (*define, design, development, disseminate*) pada mata kuliah *Food and Beverage Service*, materi *table set up* pada prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Konsentrasi Pariwisata?

METODE

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian pengembangan, yang biasa dikenal dengan penelitian dan pengembangan (R&D). Metode (R&D) adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk merancang produk tertentu sekaligus menguji tingkat efektivitasnya. Secara umum metode ini mencakup dua aspek utama yang dimana yaitu, pengembangan produk dan pengujian validitasnya. Aspek pengembangan berfokus pada penciptaan produk, sedangkan validasi bertujuan untuk menilai keberhasilan produk dalam memenuhi tujuan. (Fransisca & Putri, 2019). Dalam penelitian ini, dikembangkan sebuah produk *flipbook* yang berfokus pada materi ajar *Table set up* dalam mata kuliah *Food and Beverage Service*. Pengembangan *flipbook Table set up* dilakukan dengan menggunakan model 4-D. Model ini dinilai sistematis, mudah dipahami, serta relevan diterapkan sebagai acuan dalam proses pembelajaran (Nurhayati & Handayani, 2020).

Data dari kuesioner validasi ahli serta respons mahasiswa dianalisis secara kuantitatif. Semua data angket yang diperoleh diuraikan secara kuantitatif, kemudian hasil penjumlahannya dikonversi ke dalam bentuk persentase. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor 1 sampai 5 untuk menentukan tingkat kelayakan *flipbook*: Sangat Layak (5), Layak (4), Kurang Layak (3), Tidak Layak (2), Sangat Tidak Layak (1). Tujuan dari menganalisis kevalidan *flipbook* adalah untuk mengevaluasi batasan media pembelajaran sesuai dengan standar yang telah

ditentukan, berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan lembar validasi. Para ahli di bidang desain, media, dan materi turut berkontribusi dalam menilai kelayakan penggunaan *flipbook*. Proses ini mencakup perhitungan, peninjauan, revisi, serta penyempurnaan *flipbook* berdasarkan skor atau masukan yang diberikan oleh para ahli. Untuk mengukur respons mahasiswa pada tahap disseminasi kuesioner dirancang khusus untuk mahasiswa dan disajikan dalam bentuk *Google Form* agar dapat diisi secara *online* melalui perangkat masing-masing, dengan memperhatikan instrumen dan aspek penilaian. Kuesioner berisi pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh mahasiswa. Dalam penelitian ini rumus yang di pergunakan untuk menghitung persentase menurut Tegeh (Prisila et al., 2021) disajikan sebagai berikut.

$$presentase = \Sigma \frac{jawaban \times bobot \text{ tiap pilihan}}{n \times bobot \text{ tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

Σ = jumlah keseluruhan
 n = jumlah seluruh item kuesioner

Selanjutnya untuk menghitung keseluruhan subjek menurut (Putranadi et al., 2021), rumus yang di pergunakan disajikan sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek
 N = banyak subjek

DISKUSI

Model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) diterapkan dalam pembuatan *flipbook* mengenai Materi *Table Set Up* pada mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar Program* Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga serta Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Berikut merupakan hasil yang diperoleh selama proses penelitian dengan menggunakan model 4D dalam pengembangan *flipbook* Materi *Table Set Up*:

Tahap *Define* (Pendefinisian)

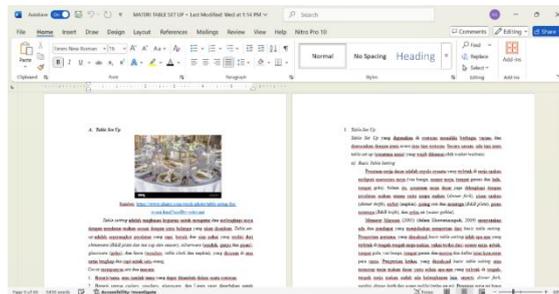
Pada tahap *define*, terdapat empat langkah utama yang dilakukan untuk menganalisis aspek-aspek penting dalam penelitian ini. Pertama, observasi tempat penelitian dilakukan secara langsung oleh peneliti di lokasi penelitian, yaitu Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Kedua, analisis sumber belajar diperoleh melalui proses wawancara bersama dengan dosen pengampu mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar*, yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang telah digunakan serta mengidentifikasi peluang pengembangan *flipbook* dalam mata kuliah tersebut. Ketiga, analisis materi *table set up* dilakukan setelah pengumpulan informasi dari wawancara, dengan fokus pada materi *table set up* yang menarik dan membutuhkan pengembangan media *flipbook* untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Keempat, analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan menyebarkan kuesioner untuk mengetahui tingkat pemahaman, minat terhadap jenis media pembelajaran, serta kebiasaan belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap selanjutnya yaitu desain atau perancangan *flipbook Table Set Up*. Berikut tahapan yang dilakukan dalam tahap perancangan:

1. Menyusun Materi

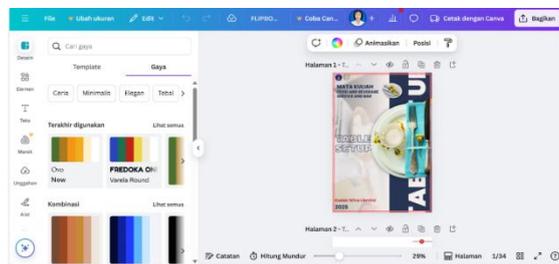
Materi dirancang serta dikembangkan dengan memanfaatkan perangkat lunak *Microsoft Word*. Proses penyusunan materi didasarkan pada berbagai literatur baik buku maupun jurnal yang peneliti jadikan acuan. Materi yang dibuat sebelumnya mengacu pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Kurikulum 2024 untuk materi *table set up* pada mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar* terkait.



Gambar 1. Proses Penyusunan Materi *Flipbook* Pada *Microsoft Word*

2. Menghias Desain Tampilan, Ilustrasi, dan Gambar

Desain yang meliputi, *header, footer, desain cover, animasi, ilustrasi, serta gambar* dilakukan dalam tahap ini menggunakan aplikasi bantuan yaitu *Canva*. Setelah materi selesai akan di *upload* dan didesain pada tahap ini.



Gambar 2. Proses Mendesain *Flipbook* Pada Aplikasi *Canva*

3. *Convert* ke PDF Hasil Desain Mentahan *Flipbook*

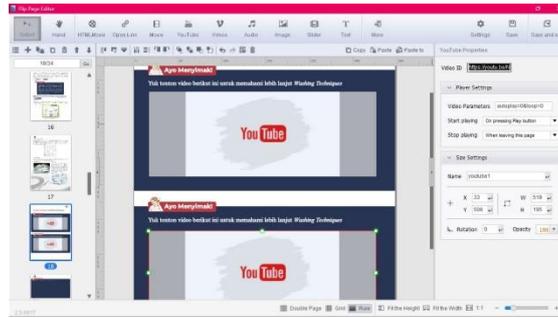
Selanjutnya setelah *flipbook* selesai didesain, file mentahan di *download* berupa PDF agar file tidak berantakan saat di input pada *website flip builder* nantinya.



Gambar 3. Hasil File PDF Setelah Selesai Desain di Aplikasi *Canva*

4. *Editing* dan Input Video Audio

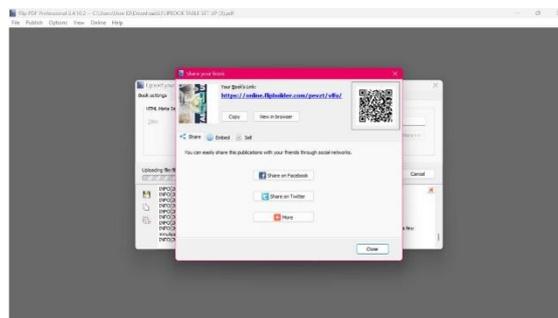
Pada tahap ini, *flipbook* sudah mencapai setengah proses pembuatan. File PDF akan di *upload* ke dalam *website flip builder*, Dimana file tersebut akan diubah menjadi *flipbook* karena efek *flipping* yang diterapkan pada tahap ini. Selanjutnya video dan audio ditambahkan ke dalam *flipbook* menggunakan *website flipbuilder*, sehingga *flipbook* yang dihasilkan menjadi media interaktif dengan fitur tambahan tersebut.



Gambar 4. Proses Input Audio dan Video Menggunakan *Flip Builder*

5. Simpan dan Publikasi

Tahap terakhir adalah menyimpan seluruh *project* yang telah diedit. Caranya dengan menekan tombol *publish* yang terletak di kiri bawah. Secara otomatis, *project* atau *flipbook* yang sedang dibuat akan tersimpan. Setelah itu, *flipbook* yang sudah selesai dapat dibagikan dengan menggunakan fitur yang tersedia di website *flip builder*. Cara membagikannya bisa melalui *link*, email, kode QR, atau dengan mengunduh file secara *offline*.



Gambar 5. Proses Menyimpan *Flipbook* dan *Share*

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan langkah selanjutnya dalam proses ini. Pada tahap ini, produk *flipbook* yang telah dibuat diuji coba kepada para ahli guna mengetahui kemajuan *flipbook* tersebut serta memperoleh penilaian atas hasil penelitian dan kelayakan *flipbook*. *Flipbook* yang dihasilkan diuji oleh ahli isi/materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran untuk menilai sejauh mana kelayakan media *flipbook*. Validasi melibatkan ahli isi yang menilai konten materi *flipbook*, ahli media pembelajaran yang dimana menilai indikator penyusunan media, manfaat, serta penampilan media, dan ahli desain pembelajaran yang mengevaluasi aspek audio visual, kegunaan, serta tampilan desain *flipbook*. Para ahli atau pakar diminta untuk mengisi kuesioner sebagai alat penilaian terhadap *flipbook table set up* ini, sehingga diperoleh nilai yang menentukan apakah media *flipbook* ini layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Tahap pengembangan ini sangat penting untuk memastikan kelayakan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap terakhir adalah disseminasi atau penyebaran. Penyebaran *flipbook table set up* ini dilakukan secara terbatas, yaitu di lingkungan program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga serta program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, khususnya pada mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar*, kepada dosen pengampu dan mahasiswa. Pada tahap ini, *flipbook table set up* dibagikan kepada mahasiswa semester 4 dan 6 angkatan 2023 dan 2022 yang telah mengambil mata kuliah *Food and Beverage Service and Bar* pada semester sebelumnya. Adapun tujuan dari penyebaran *flipbook* yaitu untuk memperoleh tanggapan mereka terhadap *flipbook table set up*. *Flipbook* beserta kuesioner respon dibagikan kepada 4 kelas, yaitu kelas A dan B. Sebanyak 52 mahasiswa yang mengisi kuesioner sebagai respon terhadap *flipbook table set up* ini. Berikut *link* yang dapat

digunakan untuk mengakses *flipbook table set up*, silakan gunakan tautan berikut. <https://go.undiksha.ac.id/Flipbook-MateriTableSetUp>

Kelayakan *Flipbook Materi Table Set Up* Pada Mata Kuliah *Food and Beverage Service and Bar*

Tabel 2. Konversi Tingkat Kelayakan

Persentase	Kategori
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Tabel 3. Penilaian Kelayakan Oleh Ahli

Penilai	Ahli 1	Ahli 2	Kategori
Ahli Materi	91,7%	96,7%	Sangat Layak
Ahli Media	92,73%	100%	Sangat Layak
Ahli Desain	92,73%	100%	Sangat Layak

Penilaian kelayakan *flipbook table set up* dilakukan melalui pemberian kuesioner kepada 4 ahli, yaitu ahli isi/materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Berikut disajikan uraian terkait dengan hasil tanggapan dari masing-masing ahli berdasarkan kuesioner yang telah diisi. Berdasarkan hasil perhitungan dari 2 Ahli Uji Isi/Materi, diperoleh nilai sebesar 94,20%, yang dimana menunjukkan bahwa kelayakan media tersebut masuk ke konvensi kelayakan dalam kategori **Sangat Layak**, ini menunjukkan bahwa *flipbook* telah memenuhi seluruh indikator penilaian, yaitu dari segi isi, penulisan, dan penyajian. Berdasarkan hasil perhitungan dari 2 Ahli Uji Media Pembelajaran, diperoleh nilai sebesar 96,37%, yang dimana menunjukkan bahwa kelayakan media tersebut masuk ke konvensi kelayakan dalam kategori **Sangat Layak**. Penilaian ini didasarkan pada indikator yang dinilai oleh kedua ahli. Ahli media pembelajaran kedua memberikan skor tertinggi pada ketiga indikator, yaitu penyusunan, manfaat media, dan tampilan media. Berdasarkan hasil perhitungan dari 2 Ahli Uji Desain Pembelajaran, diperoleh nilai sebesar 96,37%, yang dimana menunjukkan bahwa kelayakan media tersebut masuk ke konvensi kelayakan dalam kategori **Sangat Layak**. Ahli desain pembelajaran ke dua memberikan nilai tertinggi pada seluruh indikator, yaitu aspek video visual, kegunaan, dan tampilan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan dari ahli isi/materi, media, dan desain pembelajaran **Sangat Layak** digunakan dalam proses pembelajaran.

Respon Mahasiswa Terhadap *Flipbook Materi Table Set Up* Pada Mata Kuliah *Food and Beverage Service and Bar*

Tabel 4. Konversi Tingkat Kualifikasi

Persentase	Kategori
0%-20%	Sangat Tidak Baik
21%-40%	Tidak Baik

41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Tabel 5. Pertanyaan Respon Siswa

Pertanyaan	Persentase
Fungsi dan Manfaat	
Media <i>flipbook table set up</i> mampu meningkatkan pemahaman dalam mempelajari materi	94,62%
Media <i>flipbook</i> materi <i>table set up</i> memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan	94,62%
Media <i>flipbook</i> materi <i>table set up</i> membangkitkan kreativitas mahasiswa dalam belajar	95%
Minat dan motivasi belajar mahasiswa meningkat setelah menggunakan <i>flipbook</i> materi <i>table set up</i> dalam pembelajaran	93,46%
Hal abstrak yang terlintas saat belajar dapat terbantu dengan adanya gambar pada <i>flipbook</i>	91,15%
Sajian dan Tampilan	
Media <i>flipbook</i> memberikan mahasiswa kesan belajar yang positif dan menyenangkan	91,92%
Tampilan audio dan video pada <i>flipbook</i> menambah kejelasan materi <i>table set up</i>	92,69%
Paduan warna yang diterapkan pada <i>flipbook</i> menarik sehingga menggugah semangat belajar mahasiswa	93,85%
Bahasa yang digunakan mampu membuat mahasiswa paham dalam pembelajaran <i>table set up</i>	94,62%
Penyajian materi dalam <i>flipbook</i> membuat mahasiswa mudah memahami materi <i>table set up</i>	96,15%

Penelitian ini melibatkan responden yang dimana berasal dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner semester 4 dan 6 angkatan 2023 dan 2022, yang sudah mengambil mata kuliah *food and beverage service and bar* pada semester sebelumnya. *Flipbook* beserta kuesioner tanggapan disebarikan melalui *link* di kelas A dan B, dengan total 52 mahasiswa yang telah mengisi kuesioner mengenai respons terhadap *flipbook*. Hasil akhir dari skor penilaian kelayakan *flipbook table set up* menunjukkan nilai sebesar 93,87%, yang dimana termasuk ke konversi kelayakan dalam kategori **Sangat Baik**. Hal ini disebabkan karena nilai tersebut berada dalam rentang 81% hingga 100%, sehingga memenuhi kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan 10 butir pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner kepada responden melalui *Google Form*, terdapat dua pernyataan yang memperoleh skor tertinggi, yaitu dari indikator fungsi dan manfaat serta sajian dan tampilan. Pernyataan tersebut berbunyi, “Media *flipbook* materi *table set up* membangkitkan kreativitas mahasiswa dalam belajar” dan “Penyajian materi dalam *flipbook* membuat mahasiswa mudah memahami materi *table set up*”. Terdapat dua pertanyaan dengan skor rendah, pertanyaan tersebut berbunyi “Hal abstrak yang terlintas saat belajar dapat terbantu dengan adanya gambar pada *flipbook*” dan “Media *flipbook* memberikan mahasiswa kesan belajar yang positif dan menyenangkan”. Namun dari respons tersebut menunjukkan bahwa dari sudut pandang pengguna, *flipbook* materi *table set up* masuk kategori **Sangat Baik**.

SIMPULAN

Bedasarkan penelitian mengenai Pengembangan *Flipbook Materi Table Set Up* Pada Mata Kuliah *Food and Beverage Service and Bar* Di Universitas Pendidikan Ganesha, dapat di simpulkan bahwa pengembangan *flipbook* materi *table set up* pada mata kuliah *food and beverage service and bar* yang dimana model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) diterapkan dalam proses pembuatan *flipbook* materi *table set up* untuk mata kuliah *food and beverage service and bar*, selanjutnya penilaian kelayakan *flipbook* oleh para ahli isi/materi, ahli media pembelajaran, desain pembelajaran, dalam tahap ini materi *table set up* pada mata kuliah *food and beverage service and bar* menunjukkan kategori sangat layak dan yang terakhir respon mahasiswa program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan program studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner terhadap *flipbook* materi *table set up* pada mata kuliah *food and beverage service and bar* termasuk dalam kategori sangat baik.

REFERENSI

- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2022). *Digital Learning Media Innovation and Learning Experience: Creating Interactive Flipbook for Vocational Student*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315537>
- Angendari, M. D., Candiasa, I. M., Warpala, I. W. S., & Agustini, K. (2022). Effect of Using Animation Video Media Through Problem-Based Learning Settings on Learning Outcomes for Making Fashion Patterns. *International Journal of Health Sciences*, 6(3), 1607–1622. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6n3.13605>
- Almutairi, Y. M. N., Arabia, S., Al-saad, A. F., Arabia, S., Elmelegy, R. I., Arabia, S., Abdel, A., Bakr, H., Arabia, S., Abd, M., Abdallah, E., Arabia, S., Almotairi, K. M. N., & Arabia, S. (2025). *Systematic Literature Review of Fourth Industrial Revolution on Higher Education : Implications for Higher Education Sustainability*. Vol 18 No (2), hal 285–308.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, Vol 1 No (1), hal 72–75.
- Harahap, N. J. (2019). Mahasiswa Dan Revolusi Industri 4.0. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, Vol 6 No (1), hal 70–78. <https://doi.org/10.36987/ecobi.v6i1.38>
- Laglung, R. (2023). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, Vol 3 No (1), hal 1–9. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v3i1.1950>
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Maharcika, A. A.M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol 5 No (2), hal 165–174. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240
- Marsiti, C. I. R., Santyasa, I. W., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan Dan Minuman Sub Elemen Hidangam Soup. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1), 35–45. <https://doi.org/10.23887/jptkuniksha.v20i1.52749>
- Masdarini, L., & Marsiti, C. I. R. (2024). Project-Based Learning on Students' Collaborative Skills and Learning Outcomes in Food and Beverage Service Course. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 16(2), 1169–1180. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v16i2.5673>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah. *Jurnal Basicedu*, Vol 6 No (5), hal 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Prisila, E., Riska, N., & Kandriasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital

- Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Risenologi*, Vol 6 No (2), hal 9–16. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.182>
- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, Vol 10 No (3), hal 300-310. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>
- Putri, I. A. M. A., & Agustika, G. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 279–291. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.50699>
- Simamora, A. H., Jampel, N., & Tegeh, I. M. (2022). E-Book Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 64–74. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46353>
- Suriani, N. M., Agustini, K., Sudhata, I. G. W., & Dantes, G. R. (2023). The effectiveness of e-book in learning process. *International Journal of Social Sciences*, 6(2), 43–50. <https://doi.org/10.21744/ijss.v6n2.2103>
- Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perkembangan Sosial Aud Berbasis Karakter Menggunakan Software Flipbook Maker. *Inspiratif Pendidikan*, Vol 10 No (2), 1- 18. <https://doi.org/10.24252/ip.v10i2.23519>
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.46320>