



**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
PELAYANAN PRIMA BAGI SISWA
TATA BOGA**

Ni Luh Putu Mita Kasih Pratiwi
Program Studi Pendidikan
Vokasional Seni Kuliner
Universitas Pendidikan Ganesha
mita.kasih@undiksha.ac.id

Cokorda Istri Raka Marsiti
Program Studi Pendidikan
Vokasional Seni Kuliner
Universitas Pendidikan Ganesha
raka.marsiti@undiksha.ac.id

Ni Made Suriani
Program Studi Pendidikan
Vokasional Seni Kuliner
Universitas Pendidikan Ganesha
made.suriani@undiksha.ac.id

**DEVELOPMENT OF FLIPBOOKS AS
LEARNING MEDIA IN PRIMARY SERVICE
MATERIALS FOR STUDENTS CULLINARY
ART**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima, uji kelayakan media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima dan mengetahui respon siswa di SMKS Pariwisata Triatma Jaya terhadap media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima. Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4-D (*define, design, development, disseminate*). Penelitian ini melibatkan subjek validator yaitu, ahli materi, ahli media serta untuk uji kelompok terbatas menggunakan peserta didik sebanyak sepuluh orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara dan angket yang diberikan kepada para ahli dan responden dengan menggunakan teknik skoring skala *likert*. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan perhitungan formula Gregory dan perhitungan rumus presentase. Pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan Media *Flipbook* Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Bagi Siswa Kelas XI di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja, diantaranya hasil pengujian terhadap media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media tergolong “sangat tinggi” dan hasil uji respon pengguna terhadap media tergolong dalam kategori “sangat layak”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook*, Pelayanan Prima.

Abstract

The research aims to produce a flipbook learning media on the topic of excellent service, assess the feasibility of the flipbook media for this subject, and understand the responses of students at SMKS Pariwisata Triatma Jaya towards this learning tool. This study employs a Research and Development (R&D) approach using the 4-D model (Define, Design, Development, Disseminate). The study involves validators, including subject matter experts and media experts, along with a limited group test involving

ten students. Data collection techniques include interviews and questionnaires administered to experts and respondents using a Likert scale scoring method. The data obtained are analyzed using Gregory's formula and percentage calculations. Testing is conducted to determine the feasibility level of the Flipbook Learning Media on Excellent Service for Class XI students at SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. The results indicate that the assessments from both subject matter and media experts categorize the media as "very high," while user response testing classifies it as "very feasible."

Keywords : Learning Media; Flipbook; Excellent Service.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang unggul baik dalam hal akademik maupun nonakademik untuk menghadapi situasi di masa mendatang melalui bimbingan, dan pelatihan (Marsiti et al., 2023). Tercantum dalam ketentuan Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi manusia berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan". Sebagaimana yang telah tertulis dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan, maka dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menciptakan bahan ajar yang kreatif serta update pada perkembangan teknologi, selain itu guru tidak dapat mengajar dengan hanya menggunakan metode ceramah saja, dikarenakan dapat membuat siswa merasa jenuh dan tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru (Ashari, 2024). Guru memiliki dua pilihan sumber daya pengajaran yakni bahan cetak yang meliputi buku teks, modul, *handout*, sedangkan bahan ajar non cetak yakni video, TV serta CD interaktif. Oleh karena itu, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam proses belajar mengajar (Darwanto & Meilasari, 2022).

Menurut (Arsyad, 2019) media pembelajaran memiliki manfaat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga merangsang perhatian siswa dan dapat menghindari kebosanan dalam belajar. Sedangkan Menurut (Zahwa et al., 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran membantu pengajar menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan memungkinkan para audiens untuk aktif serta tidak hanya bergantung pada pendidik sebagai sumber pembelajaran. Pada saat ini perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Teknologi informasi juga memberikan peranan yang besar dalam pengembangan keilmuan dan menjadi sarana utama dalam institusi akademik ataupun dunia pendidikan (Tampang, 2012). Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*.

E-Learning atau pembelajaran elektronik merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran (Wibowo, 2020), dimana dalam proses pembelajaran menurut DePorter & Hernacki, terdapat tiga gaya belajar seseorang yaitu gaya belajar visual berarti siswa lebih mudah mengingat apa yang mereka lihat, gaya belajar auditorial berarti siswa lebih mudah mengingat apa yang mereka dengar, dan gaya belajar kinestetik yang berarti siswa lebih mudah belajar apabila pada prosesnya disertai kegiatan fisik atau bergerak, bekerja dan menyentuh sehingga proses pembelajaran tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa dapat juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih interaktif sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif (Subagiarta et al., 2022).

SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja merupakan sebuah Sekolah Menengah Kejuruan Swasta di Kabupaten Buleleng, Bali. SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja juga merupakan salah satu dari sekian banyak sekolah yang ingin dapat menciptakan siswa berprestasi dalam semua bidang baik dari segi akademik maupun non akademik, disiplin, berperilaku sopan santun dan budi pekerti luhur dalam kehidupan sehari-hari, lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Pada kegiatan observasi selama sekitar satu minggu, mulai dari Selasa, 22 Januari 2024 hingga Kamis, 1 Februari 2024, di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja menyediakan dua program keahlian, yaitu Akomodasi Perhotelan dan Jasa Boga/Tata Boga. Penerapan kurikulum di sekolah ini menggunakan Kurikulum Merdeka yang dimana Fase E untuk kelas X dan Fase F untuk kelas XI, namun untuk kelas XII saat ini masih menggunakan Kurikulum 13 (K-13). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada Ibu I Gusti Ayu Artayani, S.Pd, selaku guru kelas XI yang mengampu mata pelajaran Keahlian Kuliner dan kepada Kadek Ayu Swandewi, S.Pd, selaku guru Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) pada 26 Januari 2024 menjelaskan bahwa belum adanya media yang mendukung untuk proses pembelajaran dan kurangnya penggunaan media serta sumber pembelajaran yang mudah diterima oleh siswa terutama pada mata pelajaran Keahlian Kuliner materi pelayanan prima, media pembelajaran yang dipakai saat ini belum optimal, karena kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan guru hanya berpatokan pada buku kurikulum-13 sebagai bahan ajar.

Pelayanan Prima (*Excellent Service/ Customer Care*) secara umum berarti pelayanan yang sangat baik, atau pelayanan yang terbaik. Menurut (Perwira et al., 2018) Pelayanan prima berarti memelihara dan mempertahankan pelanggan kita dan menambah pelanggan baru. Pelayanan Prima (*Customer Care*) adalah factor kunci dalam keberhasilan perusahaan. Jika suatu bisnis dapat tumbuh, berkembang dan tetap bisa bertahan dalam persaingan maka keuntungan dan pendapatan juga harus meningkat. Jadi dalam hal memenangkan bisnis baru, kita juga perlu mempertahankan loyalitas konsumen yang ada.

Kompetensi pelayanan prima adalah pelajaran yang membahas tentang memberikan pelayanan secara prima kepada pelanggan yang berisi tentang melakukan komunikasi di tempat kerja, memberikan bantuan kepada pelanggan internal dan eksternal serta melakukan pekerjaan secara berkelompok atau tim, sehingga pelajaran ini harus dikuasai oleh peserta didik karena peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) disiapkan untuk menghadapi dunia kerja (Asri, 2017).

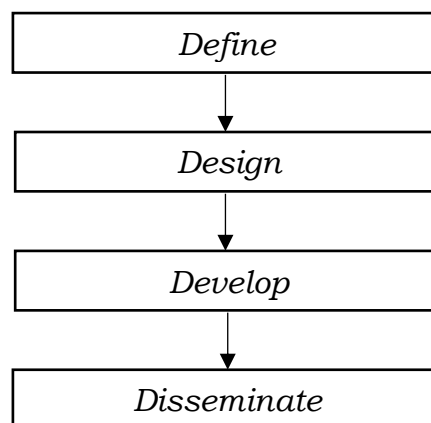
Berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah disebar guna mengetahui kebutuhan pembelajaran siswa terkait materi pelayanan prima, penyebaran angket/kuesioner yang dilakukan oleh peneliti melalui *google form* dengan melibatkan 29 responden yang merupakan seluruh siswa kelas XI Kuliner 2, menunjukkan ada 26 (89.7%) peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari pelayanan prima dengan hanya menggunakan media pembelajaran buku paket K-13 dan PPT. Berkaitan dengan diperlukannya pengembangan media pembelajaran pada lingkup materi pelayanan prima terdapat 24 (82.8%) menyatakan memerlukan pengembangan media pembelajaran pada lingkup materi pelayanan prima. Sedangkan sisa responden dengan berjumlah 5 (17.2%) siswa menyatakan sudah cukup dengan menggunakan buku paket K-13. Dari hasil responden tersebut menunjukkan bahwa siswa benar mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pelayanan prima dan membutuhkan suatu media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, didukung dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa dari 29 siswa (100%) responden setuju jika materi pelayanan prima dikembangkan kedalam media *flipbook* pembelajaran.

Pemilihan media *flipbook* pembelajaran didasari dengan kemajuan teknologi dan kelebihan *flipbook* yang dapat menyajikan materi dalam bentuk kata, kalimat, gambar, video, audio, animasi, quiz dan mudah dibawa kemanapun sehingga mampu digunakan dalam proses belajar mengajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik, variatif, interaktif, dan menyenangkan, dengan demikian guru tidak hanya mengandalkan metode ceramah saja dan dapat membangkitkan minat belajar siswa tanpa mengurangi keberfungsianya sebagai sumber belajar dan informasi (Sumartini, 2022). Media ini nantinya dapat mensimulasikan materi pelajaran dalam media nyata yang nantinya dapat dikembangkan dengan menggabungkan unsur teks dan gambar, video, animasi dan suara, agar materi yang disampaikan menjadi menarik siswa dalam proses pembelajaran selain itu, media ini akan lebih efisien dari buku paket dan siswa juga dapat menggunakan sebagai sumber belajar mandiri baik disekolah maupun dirumah (Subagiarta et al., 2022).

Berkaitan dengan permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Bagi Siswa Kelas XI Tata Boga Di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja”. Guna menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut pada penelitian ini, pengembangan media *flipbook* pembelajaran menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh Thiagarajan. Media *flipbook* pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Heyzine*, program berbasis web yang dapat mengubah berkas PDF dan gambar menjadi menjadi buku *digital* atau *flipbook* serta dapat diakses secara gratis maupun berbayar tanpa perlu mengunduh aplikasi (Zannah, 2022).

2. METODE

Penelitian ini disebut penelitian pengembangan, serta menggunakan teknik penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). Metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Model 4-D merupakan teori yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel pada tahun 1974 digunakan sebagai model pengembangan dalam penelitian ini. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima bagi siswa kelas XI tata boga di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. Berdasarkan alur model 4-D, maka prosedur penelitian pengembangan media *flipbook* pembelajaran ini memiliki beberapa tahapan. Adapun tahapan model 4-D adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Model 4-D
(Sumber: Diadaptasi dari Thiagarajan)

Uji kelayakan media *flipbook* pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih terfokus sesuai dengan masing – masing kelompok ahli, untuk memastikan bahwa presentasi tersebut memenuhi standar kualitas dalam berbagai aspek media pembelajaran. Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Pada penelitian ini, uji kelayakan dilakukan dengan pengujian para ahli, yaitu ahli materi sebanyak 2 orang dan ahli media sebanyak 2 orang. Pada Uji coba lapangan oprasional dilakukan penyebaran 10 angket ke 10 siswa kelas XI di SMKS Pariwisata Triatma Jaya secara luring dan didampingi oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan wawancara dan angket yang berkaitan dengan kelayakan media *flipbook* pembelajaran dilihat dari aspek isi atau materi dan kelayakan media pembelajaran serta respon dari siswa kelas XI di SMKS Pariwisata Triatma Jaya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket. Menurut (Ilham, 2018) metode pengumpulan data angket / kuesioner adalah kumpulan pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang. Angket digunakan untuk mengumpulkan hasil review dari uji ahli materi dan ahli media pembelajaran serta respon siswa di SMKS Pariwisata Triatma Jaya. Adapun kisi – kisi instrumen dari uji ahli materi, ahli media pembelajaran dan respon mahasiswa adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Uji Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator
1.	Materi / isi	Kelengkapan materi, mendukung tercapainya CP dan TP dari mata pelajaran Pelayanan Prima. Kesesuaian materi, sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.
2.	Penyajian	Tata letak halaman, grafik, dan teks yang sesuai. Kemenarikan tampilan/visual dari segi gambar, warna, pemilihan jenis <i>font</i> /tulisan Sensasi membolak-balikkan setiap halaman seperti membuka buku secara nyata. Penyusunan <i>flipbook</i> runtut sesuai dengan alur materi pembelajaran
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas, baku, mudah dipahami. Kalimat-kalimatnya ringkas dan efektif.

(Sumber: Olahan peneliti)

Tabel 2. Kisi - kisi Ahli Media

No	Kriteria	Indikator
1.	Aspek tampilan	Perpaduan warna yang digunakan pada desain <i>flipbook</i> sesuai/cocok Kesesuaian jenis huruf Kesesuaian ukuran huruf Kemenarikan sajian gambar / <i>video</i> Kemenarikan sampul / <i>cover</i> Kesesuaian penempatan gambar/ <i>video</i> Kesesuaian gambar/ <i>video</i> dengan materi Penggunaan <i>font</i> tulisan atau ukuran tulisan pada media <i>flipbook</i> sesuai
2.	Aspek perangkat lunak	Tingkat interaktifitas Kemudahan <i>navigasi</i> <i>Maintainable</i> (dapat dikelola dengan mudah)

No	Kriteria	Indikator
		<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya) Fitur pada <i>flipbook</i> membantu memudahkan pengguna Kepraktisan <i>Flipbook</i>

(Sumber: Olahan peneliti)

Tabel 3. Kisi-kisi Uji Coba Lapangan

No	Kriteria	Indikator
1.	Aspek tampilan	Tampilan <i>flipbook</i> menarik Teks atau tulisan sederhana dan mudah dipahami Gambar pada media <i>flipbook</i> menarik Perpaduan warna pada media <i>flipbook</i> cocok
2.	Aspek materi	<i>Flipbook</i> ini mendukung saya untuk menguasai materi pelayanan prima Materi yang disajikan dalam <i>flipbook</i> mudah saya pahami Media <i>Flipbook</i> dapat mempermudah penguasaan materi
3.	Aspek penggunaan media pembelajaran	Media <i>flipbook</i> dapat memandirikan siswa dalam belajar Media <i>flipbook</i> mudah digunakan Media ini membuat pembelajaran pada materi pelayanan prima tidak membosankan

(Sumber: Olahan peneliti)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

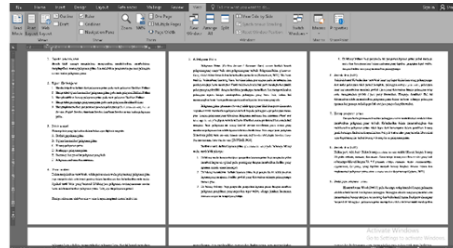
Hasil pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Pelayanan Prima Bagi Siswa Kelas XI Tata Boga di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja menggunakan pengembangan Model 4D dengan empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Tahap pertama, yang dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat dalam pembelajaran merupakan tahap pendefinisian (*define*). Tahap pendefinisian (*define*) ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Analisis ujung depan ini merupakan tahap membahas tentang permasalahan secara umum yang dihadapi oleh siswa di kelas XI di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. Analisis peserta merupakan tahap untuk mengumpulkan informasi mengenai kemampuan dan perkembangan kognitif siswa. Tahap analisis tugas ini menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar dapat mencapai kompetensi minimal. Analisis konsep merupakan tahap mengidentifikasi materi yang akan disampaikan. Perumusan tujuan pembelajaran merupakan tahap untuk mengkonversi tujuan analisis materi dan analisis tugas menjadi capaian pembelajaran.

Tahap kedua, yaitu tahap perancangan (*design*), pada tahap ini merupakan tahap yang bertujuan untuk merancang dan menghasilkan media yang dikembangkan. Tahap perancangan ini terdapat beberapa prosedur dari pemilihan media, pemilihan format yang akan di kembangkan, rancangan awal yang meliputi penyusunan materi, pembuatan desain, menyiapkan gambar dan video, *convert to PDF*, *convert to flipbook* melalui aplikasi *Heyzine Flipbook*, input audio, menyimpan dan publikasi media. Rincian dari setiap prosesnya adalah sebagai berikut:

a) Penyusunan materi

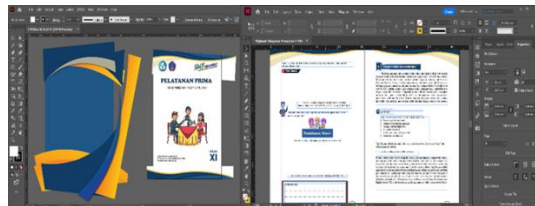
Materi dirancang dengan acuan berbagai sumber buku, artikel yang telah dikutip oleh peneliti. Materi yang dibuat mengacu pada silabus mata pelajaran Keahlian Kuliner.



Gambar 2. Penyusunan materi di *Microsoft word*
(Sumber: Data pribadi penulis)

b) Pembuatan desain, tampilan, animasi, gambar

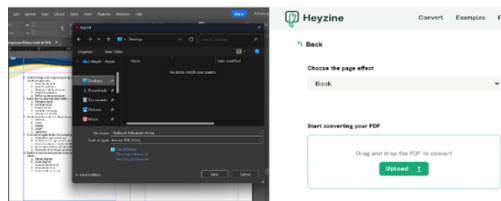
Pembuatan desain *cover, header, footer, animasi, dan gambar* dibuat dalam tahap ini menggunakan aplikasi bantuan yaitu *Adobe InDesign*.



Gambar 3. Pembuatan desain, tampilan, animasi, gambar
(Sumber: Data pribadi penulis)

c) *Convert to PDF dan Heyzine*

Flipbook yang telah selesai didesain, selanjutnya *file* disimpan berupa PDF agar bisa di *convert / upload* pada aplikasi *Heyzine*.



Gambar 4. Tampilan *convert PDF & Heyzine*
(Sumber: Data pribadi penulis)

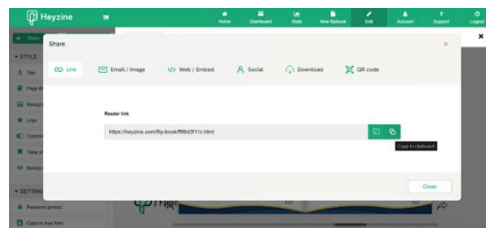
d) *Input audio, video*

Pada tahap ini, *file PDF* yang sudah diupload ke dalam aplikasi *Heyzine* akan menjadi *flipbook* karena adanya sensasi *flipping* yang terjadi pada tahap ini. Tidak berhenti sampai disitu, *flipbook* kembali diedit untuk menambahkan video dan audio menggunakan *tools* yang sudah tersedia pada aplikasi *Heyzine* ini sehingga *flipbook* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran interaktif. Media interaktif adalah media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan (Indartiwi et al., 2020).



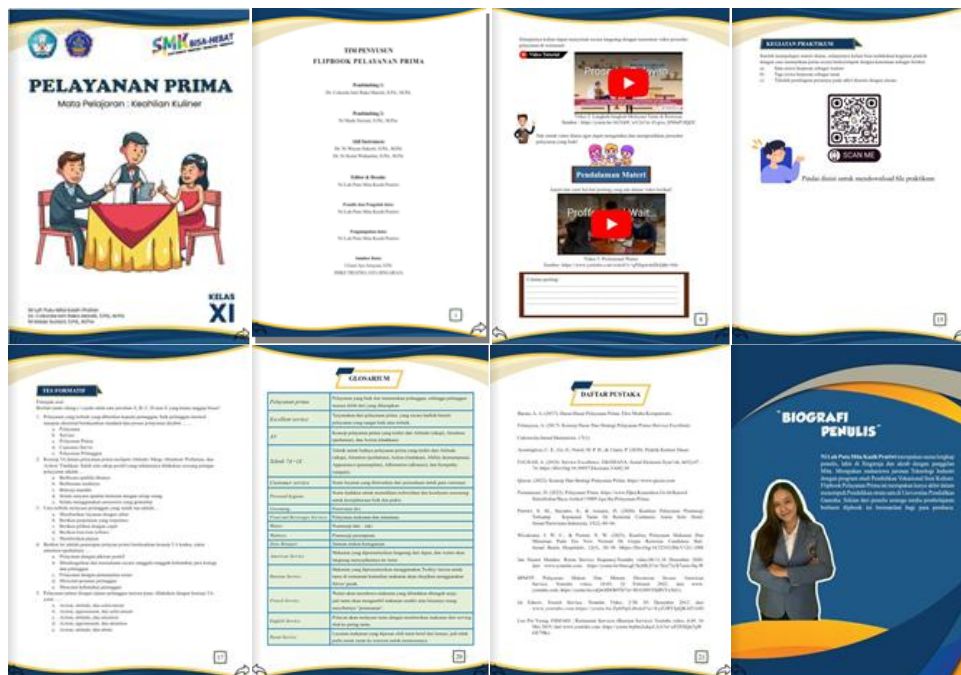
Gambar 5. Proses *input* video & audio
(Sumber: Data pribadi penulis)

- e) Simpan dan publikasi
Tahap penyimpanan dan publikasi media merupakan tahap akhir pembuatan *flipbook* sebagai media pembelajaran pada materi pelayanan prima. Lalu *flipbook* dapat diakses atau dibagikan berupa *link*, *e-mail*, kode QR, atau dengan mendownload *file* secara *offline*.



Gambar 6. Simpan dan publikasi *flipbook*
(Sumber: Data pribadi penulis)

- f) Tampilan *flipbook* materi pelayanan prima
Tampilan dari tahap penggabungan *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Pelayanan Prima adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Tampilan *Flipbook*

Tahap ketiga yaitu tahap Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini pengujian pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah *flipbook*

pembelajaran yang telah melalui penilaian dari para ahli dan uji coba lapangan agar mendapatkan produk yang lebih konsisten dan layak.

a) Uji validasi ahli isi/materi

Uji validitas isi dilakukan oleh dua orang ahli. Adapun hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi menggunakan perhitungan formula Gergory terhadap media *flipbook* pembelajaran pelayanan prima sebagai berikut:

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{8}{0+0+0+8} = \frac{8}{8} = 1$$

Dari hasil perhitungan diatas 1,00 atau 100% yang berarti validitas isi tergolong **Sangat Tinggi**. Kesimpulannya, tingkat validitas isi instrument evaluasi ahli isi/materi adalah **sangat tinggi** sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

b) Uji ahli desain media

Uji validitas media dilakukan oleh dua orang ahli. Adapun hasil yang diperoleh dari validasi ahli media menggunakan perhitungan formula Gergory terhadap media *flipbook* pembelajaran pelayanan prima sebagai berikut:

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{15}{0+0+0+15} = \frac{15}{15} = 1$$

Jadi, koefisien validitas isi instrument evaluasi ahli media terhadap media *flipbook* pembelajaran pada materi pelayanan prima bagi siswa kelas XI SMK adalah **1,00**. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tingkat validitas isi instrument evaluasi ahli media adalah **Sangat Tinggi** sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

c) Uji Coba Lapangan

Uji lapangan oprasional dilakukan penyebaran 10 angket ke 10 siswa kelas XI secara luring dan didamping oleh peneliti. Berdasarkan respon siswa terhadap media *flipbook* pembelajaran pelayanan prima adalah 94% sudah termasuk dalam kriteria **Sangat Layak** tidak perlu direvisi. Kesimpulannya, tingkat respon siswa terhadap media pembelajaran sudah baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{468}{500} \times 100\% = 94\%$$

Keterangan:

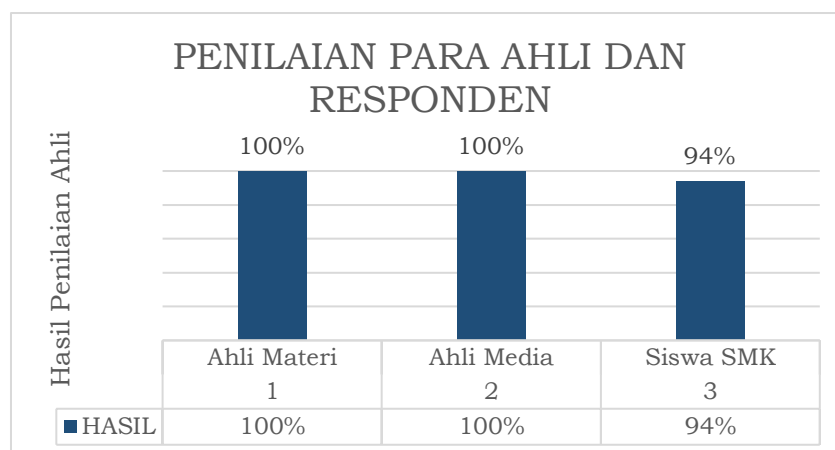
P = Presentase

f = Frakuensi dari setiap jawaban angket / jumlah total

n = Jumlah skor ideal

100 = Bilangan tetap

Adapun diagram yang menunjukkan persentase penilaian dari para ahli dan responden siswa SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Persentase Penilaian Para Ahli dan Responden

(Sumber: Olahan Peneliti)

Tahap yang ke empat yaitu tahap Penyebaran (*Disseminate*) yang merupakan tahap terakhir dalam pengembangan Media *Flipbook* Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Bagi Siswa Kelas XI di SMKS Triatma Jaya Singaraja. Pada tahap ini bertujuan untuk menyebarkan hasil dari penelitian yang dihasilkan ke sekolah terutama ditujukan kepada sekolah SMKS Triatma Jaya Singaraja sebagai media pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat membantu dalam melangsungkan proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Media *Flipbook* Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Bagi Siswa Kelas XI di SMKS Triatma Jaya Singaraja, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Penelitian tentang “Pengembangan *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Bagi Siswa Kelas XI Tata Boga Di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja” merupakan sebuah pengembangan dengan menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). 2) Hasil validitas/kelayakan *flipbook* dari para ahli media pembelajaran, dan materi pelayanan prima pada mata pelajaran Keahlian Kuliner termasuk kategori sangat tinggi. 3) Hasil uji coba lapangan operasional pada pengembangan Media *Flipbook* Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Bagi Siswa Kelas XI di SMKS Triatma Jaya Singaraja masuk dalam kriteria Sangat Layak

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media *Flipbook* Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Bagi Siswa Kelas XI di SMKS Triatma Jaya Singaraja, antara lain: 1) Teknologi yang semakin maju, menuntut guru SMK khususnya guru jurusan Tata Boga di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja dapat mengembangkan metode pengajaran sesuai dengan teknologi yang sedang berkembang. 2) Hasil pengembangan *flipbook* pelayanan prima ini bisa dibuat dengan menggunakan aplikasi sejenisnya dan bersifat berbayar, agar dapat mengefisienkan waktu, mendapatkan fitur yang lengkap, tanpa iklan dan tidak memakan banyak ruang penyimpanan saat mengakses *flipbook*. 3) Perlu dilakukan penelitian sejenis dengan menggunakan sekolah lain dalam tingkat yang sama, tentunya dengan karakteristik siswa yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. In *PT.RajagrafindoPersada*.
- Ashari, P. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Journal of Social Science Research*, 4(1), 2568.
- Asri. (2017). *Pelaksanaan Pembelajaran Pelayanan Prima Pada Kelas X The Imlementation Of Prime Services Learning In Grade X Of Boutique*. 1, 1–12.
- Darwanto, D., & Meilasari, V. (2022). Bahan Ajar Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh dan Mandiri (Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah TeoriGraf). *JurnalBasicedu*, 6(1), 1055–1063.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2119>
- Ilham, M. (2018). Evaluasi Pelaksanaan Program Indonesia Pintar (Pip) Evaluation Implementation of Smart Indonesian Program (Sip). *Prodi Pendidikan Teknik Elektro*, 8(5), 399–409. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/elektro>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pengembangan *Flipbook* Media... (*Mita,dkk*), halaman

- Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN: Konfrensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Marsiti, 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/jptkundiksha.v20i1.52749>
- Perwira, M., Irawati, D., & Arab-latin, P. T. (2018). *Loyalitas Nasabah Pada Produk Funding Program Diploma Iii Manajemen Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (Iain) Purwokerto*.
- Subagiarta, W., Sindu, I. P., & Divayana, D. G. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Kombinasi 2D dan 3D, Simulasi Sistem Peredaran Darah Manusia Pada kelas VIII di SMP. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1), 93–103.
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *ALFABETA*.
- Sumartini, A. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Flipbook dengan Platform Google Classroom dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 103–126. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.752>
- Tampang, B. L. (2012). Peran Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Vokasi Pendidikan Tinggi. *Aptekindo*, 2010, 415–422.
- Wibowo, E. W. (2020). Implementasi e-Learning Berbasis eFront pada Mata Kuliah Statistika Dasar di IAIN SMH Banten. *Primary*, 9(2), 171–188.
- Zahwa, Achlikul, Feriska, Syafi'i, & Imam. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zannah, U. M. (2022). *Pengembangan Flipbook Berbasis Hypermedia pada Materi Getaran Di MTs Negeri 2 Pati*. <https://doi.org/Perpustakaan IAIN Kudus>