



**KONTRAK PENELITIAN PRODUK TERAPAN  
TAHUN ANGGARAN 2022  
NOMOR: 0224/UN33.8/PPKM/PT/2021**

Pada hari ini, **Senin** tanggal **Delapan Belas** bulan **April** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Dua**, kami yang bertandatangan di bawah ini :

- 1. Prof. Dr. Baharuddin, ST, M.Pd.** : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Universitas Negeri Medan, yang berkedudukan di Jl. Willem Iskandar Psr V Medan Estate, berdasarkan SK Ketua LPPM Universitas Negeri Medan Nomor: 104/UN33.8/KEP/PPKM/PT/2022, untuk selanjutnya disebut **Pihak Pertama**.
  
- 2. Dr. Erli Mutiara, M.Si** : Dosen **Fakultas Teknik (FT)** Universitas Negeri Medan, dalam hal ini bertindak sebagai Ketua **Penelitian Produk Terapan** Tahun Anggaran 2022, untuk selanjutnya disebut **Pihak Kedua**.

**Pihak Pertama** dan **Pihak Kedua** secara bersama-sama sepakat mengikatkan diri dalam suatu Kontrak **Penelitian Produk Terapan** Tahun Anggaran 2022 dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

**Pasal 1  
Ruang Lingkup Kontrak**

**Pihak Pertama** memberi pekerjaan kepada **Pihak Kedua** dan **Pihak Kedua** menerima dan melaksanakan pekerjaan **Penelitian Produk Terapan** Tahun Anggaran 2022 dengan judul **"PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL KUE-KUE INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN TATA BOGA"**.

**Pasal 2  
Dana Penelitian**

- (1) Dana penelitian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 dibebankan pada dana internal (Badan Layanan Umum) Universitas Negeri Medan Tahun Anggaran 2022.
- (2) Besarnya dana untuk melaksanakan pekerjaan penelitian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 adalah sebesar **Rp. 50.000.000,- (Lima Puluh Juta Rupiah)**.

**Pasal 3**  
**Tata Cara Pembayaran Dana Penelitian**

- (1) **Pihak Pertama** akan membayarkan dana penelitian kepada **Pihak Kedua** secara bertahap sebagai berikut:
  - a. Pembayaran **Tahap I** (70%) sebesar **Rp. 35.000.000,-** (*Tiga Puluh Lima Juta Rupiah*);
  - b. Pembayaran **Tahap II** (30%) sebesar **Rp. 15.000.000,-** (*Lima Belas Juta Rupiah*);
  - c. Pembayaran Tahap II dibayarkan setelah **Pihak Kedua** mengunggah Laporan Kemajuan dan progress luaran ke <https://lppm.unimed.ac.id/simppm/> serta menyampaikan *hardcopy* Laporan Kemajuan selambat-lambatnya tanggal **12 Agustus 2022**.
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan disalurkan oleh **Pihak Pertama** kepada **Pihak Kedua** ke rekening sebagai berikut:

Nama : **Dr. Erli Mutiara, M.Si**  
Nomor Rekening : **610286510**  
Nama Bank : **PT BNI (Persero) Tbk**

- (3) **Pihak Pertama** tidak bertanggung jawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya dana penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disebabkan kesalahan **Pihak Kedua** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.

**Pasal 4**  
**Jangka Waktu**

Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 adalah selama 1 (satu) tahun yaitu tahun 2022.

**Pasal 5**  
**Luaran**

- (1) **Pihak Kedua** berkewajiban untuk mencapai target **luaran wajib** penelitian yaitu:
  - a. Publikasi Jurnal Internasional Bereputasi Scopus/WoS/Copernicus (Accepted/Terbit);
  - b. Laporan Akhir/Proposal Penelitian didaftarkan Hak Cipta;
  - c. Satu produk Ipteks-Sosbud berupa KI (paten atau paten sederhana atau hak cipta, atau desain produk industri).
- (2) **Pihak Kedua** diharapkan dapat mencapai target **luaran tambahan** penelitian berupa:
  - a. Buku ber ISBN;
  - b. Publikasi pada prosiding Internasional terindeks scopus atau Web of Science (Accepted/Terbit);
  - c. Pemakalah dalam pertemuan ilmiah Internasional;
  - d. Keynote Speaker dalam pertemuan ilmiah Internasional/ Nasional/Lokal;
  - e. Visiting Lecturer Internasional;
  - f. Kerjasama (MoU/MoA).
- (3) Penilaian luaran penelitian dilakukan oleh Tim Penilai/Reviewer luaran sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.

**Pasal 6**  
**Hak dan Kewajiban**

- (1) **Pihak Pertama** berkewajiban untuk memberikan dana penelitian kepada **Pihak Kedua**;
- (2) **Pihak Pertama** berhak untuk mendapatkan dari **Pihak Kedua** luaran penelitian;
- (3) **Pihak Kedua** berkewajiban mengunggah laporan kemajuan, laporan akhir, dan luaran wajib serta luaran tambahan di laman <https://lppm.unimed.ac.id/simppm/>;
- (4) **Pihak Kedua** berkewajiban menyerahkan kepada **Pihak Pertama** *hardcopy* laporan kemajuan, laporan akhir, laporan penggunaan dana yang tersusun secara sistematis sesuai pedoman yang ditentukan.

**Pasal 7**  
**Laporan Pelaksanaan Penelitian**

- (1) **Pihak Kedua** berkewajiban mengunggah laporan kemajuan dan progres luaran di laman <https://lppm.unimed.ac.id/simppm> serta menyerahkan *hardcopy* Laporan Kemajuan dan Laporan Keuangan tahap I (70%) kepada **Pihak Pertama** paling lambat **12 Agustus 2022** sebanyak **1 (satu)** eksemplar sebagai persyaratan pembayaran dana tahap II (30%).
- (2) **Pihak Kedua** berkewajiban mengunggah laporan akhir, luaran wajib dan tambahan di laman <https://lppm.unimed.ac.id/simppm> serta menyerahkan *hardcopy* laporan akhir, laporan keuangan II (30%), dan luaran penelitian paling lambat tanggal **12 November 2022**.
- (3) Laporan akhir penelitian sebagaimana tersebut pada ayat (2) harus mengikuti ketentuan sebagai berikut:
  - a. Bentuk/ukuran kertas **A4**
  - b. Ditulis dengan format font **Times New Roman, ukuran 12 dan spasi 1½**
  - c. Sistematika laporan akhir penelitian harus sesuai dengan yang tercantum di Buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2022.
  - d. Dibawah bagian sampul ditulis:

<p>Dibiayai oleh: Dana Badan Layanan Umum (BLU) Universitas Negeri Medan sesuai dengan Surat Keputusan Ketua LPPM UNIMED Nomor: 104/UN33.8/KEP/PPKM/PT/2022</p>
---

**Pasal 8**  
**Monitoring dan Evaluasi**

**Pihak Pertama** dalam rangka pengawasan akan melakukan Monitoring dan Evaluasi pada tanggal **15-22 Agustus 2022** terhadap kemajuan pelaksanaan penelitian tahun anggaran 2022.

**Pasal 9**  
**Perubahan**

Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi pelaksanaan penelitian ini dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan tertulis dari Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan.

**Pasal 10**  
**Penggantian Ketua Pelaksana**

- (1) Apabila **Pihak Kedua**, selaku Ketua Pelaksana tidak dapat melaksanakan penelitian ini, maka **Pihak Kedua** wajib mengusulkan kepada **Pihak Pertama** pengganti Ketua Pelaksana yang berasal dari salah satu anggota tim **Pihak Kedua**.
- (2) Apabila **Pihak Kedua** tidak dapat melaksanakan tugas dan tidak memiliki pengganti Ketua Pelaksana sebagaimana dimaksud pada ayat (1), maka **Pihak Kedua** harus mengembalikan dana penelitian kepada **Pihak Pertama** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (3) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disimpan oleh **Pihak Pertama**.

**Pasal 11**  
**Sanksi**

- (1) Apabila sampai batas waktu pelaksanaan penelitian ini berakhir, namun **Pihak Kedua** belum menyelesaikan tugasnya atau terlambat mengunggah dan mengirim Laporan Kemajuan, maka dikenakan sanksi berupa penghentian pembayaran tahap II (30%) dan tidak dapat mengikuti pelaksanaan monitoring dan evaluasi;
- (2) Apabila **Pihak Kedua** terlambat mengunggah dan mengirim Laporan Akhir, maka dikenakan sanksi tidak dapat mengikuti seminar hasil dan mengajukan proposal penelitian pada tahun berikutnya;
- (3) Apabila **Pihak Kedua** tidak dapat mencapai target luaran wajib sampai batas waktu yang telah ditetapkan, maka akan dicatat sebagai hutang dan apabila tidak dapat dilunasi oleh **Pihak Kedua**, maka tidak dapat mengusulkan penelitian atau hibah lainnya yang dikelola oleh **Pihak Pertama** ditahun berikutnya;

**Pasal 12**  
**Kekayaan Intelektual**

- (1) Kekayaan intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan perundang-undangan di Pusat Inovasi Publikasi dan Sentra HKI LPPM Unimed.
- (2) Setiap publikasi, makalah, dan/atau ekspos dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan hasil penelitian wajib mencantumkan **PIHAK PERTAMA** sebagai pemberi dana.
- (3) Hasil penelitian adalah milik negara dan dihibahkan kepada **PIHAK KEDUA** melalui Berita Acara Serah Terima (BAST) untuk keberlanjutan pengembangan penelitian.

**Pasal 13**  
**Pembatalan Perjanjian**

- (1) Apabila dikemudian hari terhadap judul penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ditemukan adanya duplikasi dengan penelitian lain dan/atau ditemukan adanya ketidakjujuran, i'tikad tidak baik, dan/atau perbuatan yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah dari atau dilakukan oleh **Pihak Kedua**, maka Kontrak Penelitian ini dinyatakan batal dan **Pihak Kedua** wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada **Pihak Pertama** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (2) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan oleh **Pihak Pertama**.

**Pasal 14**  
**Pajak-Pajak**

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPn dan/atau PPh menjadi tanggungjawab **Pihak Kedua** dan harus dibayarkan oleh **Pihak Kedua** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.

**Pasal 15**  
**Penyelesaian Sengketa**

Apabila terjadi perselisihan antara **Pihak Pertama** dan **Pihak Kedua** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat dan apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum.

**Pasal 16**  
**Lain-lain**

- (1) **Pihak Kedua** menjamin bahwa penelitian dengan judul tersebut di atas belum pernah dibiayai dan/atau diikutsertakan pada pendanaan penelitian lainnya yang diselenggarakan oleh instansi, lembaga, perusahaan atau yayasan di dalam maupun di luar negeri.
- (2) Segala sesuatu yang belum cukup diatur dalam Kontrak ini dan dipandang perlu untuk diatur lebih lanjut, maka akan dilakukan perubahan-perubahan oleh kedua pihak;
- (3) Perubahan-perubahan yang akan diatur kemudian merupakan satu kesatuan dari Kontrak ini.

Perjanjian ini dibuat dan ditandatangani oleh kedua pihak dan dibuat dalam **rangkap 2 (dua)** serta bermeterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.



**Pihak Kedua,**



**Dr. Erli Mutiara, M.Si**  
**NIP. 197003231999032001**

**Bidang Fokus Penelitian : Sosial Humaniora  
Seni Budaya Pendidikan  
Tema Penelitian : Pendidikan**

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN TERAPAN**



**PENGEMBANGAN BUKU *DIGITAL* KUE-KUE INDONESIA  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MAHASISWA  
PENDIDIKAN TATA BOGA**

**Ketua Peneliti : Dr. Erli Mutiara, M.Si. NIDN. 0023037003  
Anggota Peneliti (1) : Ajeng Inggit Anugerah, S.Pd, M.Pd. NIDN. 0009118502**

**Dibiayai oleh :  
Dana Badan Layanan (BLU) universitas Negeri Medan  
Sesuai dengan Surat Keputusan Ketua LPPM Unimed  
Nomor : 104/UN33.8/KEP/PPKM/PT/2022**

**JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
NOVEMBER, 2022**

## HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN PRODUK TERAPAN

1. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL KUE-KUE INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN TATA BOGA
2. Bidang Ilmu : Pendidikan
3. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Dr. Erli Mutiara, M.Si.
  - b. Jenis Kelamin : Perempuan
  - c. NIP/ NIDN : 197003231999032001
  - d. Disiplin Ilmu : Pendidikan Tata Boga
  - e. Pangkat/ Golongan : 4A
  - f. Jabatan : Ketua Program Studi S1/D3
  - g. Fakultas/ Jurusan : Teknik
  - h. Alamat : Jl. Kapten M. Jamil Lubis Ujung Perumahan Azalea Blok B No. 4 Medan Tembung
  - i. Telpon/ Faks/ E-mail : 081361556733
  - j. Alamat Rumah : Jl. Kapten M. Jamil Lubis Blok B No 4 Perumahan Azalea Medan Tembung
  - k. Telpon/ Faks/ E-mail : 081361556733
4. Jumlah Anggota Peneliti : 1
- Nama Anggota Peneliti dan NIDN
- : 1. —
  - : 2. —
  - : 3. —
- Nama dan NIM Mhs yang terlibat
- : 1. PUTRI AMELIA RITONGA NIM. 2181401459
  - : 2. AYU IRWANDA NIM. 2181401871
  - : 3.
5. Lokasi Penelitian : Program Studi Pendidikan Tata Boga FT Unimed
- Jumlah Biaya Penelitian : Rp 50.000.000

Dekan



Prof. Dr. Harun Sitompul, M.Pd.  
NIP. 196007051986011001

Medan, 04-11-2022  
Ketua Peneliti

Dr. Erli Mutiara, M.Si.  
197003231999032001



Mengetujui  
Ketua LPPM Universitas Negeri Medan

Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd.  
NIP. 196612311992031020

## ABSTRAK /RINGKASAN

Buku digital atau yang biasa di sebut dengan E-Book singkatan dari electronic book adalah sebuah buku tanpa kertas, di mana e-book dengan mudah diakses melalui sebuah Personal Digital Assistant (PDA) atau suatu poket khusus yang diciptakan oleh perusahaan teknologi informasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : 1) Bagaimana mengembangkan buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata Boga?;2) Bagaimana respon dosen dan mahasiswa terhadap buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. Tujuan penelitian ini adalah : 1) Mengembangkan buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata Boga; 2) Mengetahui respon dosen dan mahasiswa terhadap buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. Lokasi Penelitian di Universitas Negeri Medan Fakultas Teknik Prodi Pendidikan Tata Boga. Waktu Penelitian bulan Mei-November 2022. Sampel dalam penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini sebagai berikut : tiga (3) orang Dosen sebagai ahli materi mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia, dan 40 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga angkatan 2021 sebagai pengguna media. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D) yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yang meliputi enam tahapan, yaitu (1) *survey* pendahuluan, (2) penyusunan bahan ajar elektronik dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft flipbook Maker*, desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, dan (6) deskripsi hasil penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, yaitu pemaparan data dan simpulan data. Berdasarkan hasil penelitian ini, buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata Boga dapat disebarluaskan dan diimplementasikan pada Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia. Hasil kelayakan ahli materi sebesar 89,23 persen termasuk kategori sangat layak dan hasil kelayakan ahli media sebesar 85,88 persen termasuk kategori sangat layak. Hasil kelayakan ahli materi dan ahli media dinyatakan sangat layak dengan nilai rerata sebesar 87,55 persen. Respon mahasiswa sangat menarik dengan nilai rerata 3,33 pada uji coba kelompok kecil dan rerata 3,49 uji coba lapangan, respon uji coba dosen sangat menarik rerata 3,64. Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata Boga yang dikembangkan dapat digunakan dosen dan mahasiswa pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia.



## **PRAKATA**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan akhir penelitian ini. Penulisan laporan akhir penelitian ini merupakan salah satu laporan tentang penelitian yang sudah dilaksanakan oleh tim peneliti. Pada kesempatan ini, dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada LPPM Unimed yang telah memberikan dana untuk pelaksanaan penelitian ini. LPPM Unimed merupakan salah satu lembaga di Unimed yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan penelitian ini. Lembaga ini merupakan unsur akademik yang mengkoordinasikan dan menilai kegiatan penelitian yang diselenggarakan oleh tim dosen di Unimed. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala bantuan yang telah diberikan hingga selesainya penelitian ini, semoga mendapat keridoanNya. Akhirnya dengan diiringi do'a, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dan penulis berharap semoga laporan akhir penelitian ini berguna bagi siapapun yang memerlukannya. Amin.

Penulis

Tim Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK.....	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	14
BAB IV. METODE PENELITIAN.....	15
BAB V. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	26
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	41

# BAB I

## LATAR BELAKANG

### 1.1. Pendahuluan

Salah satu cara dalam mewujudkan kompetensi profesional sebagai seorang dosen harus selalu inovatif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Cara yang dapat dilakukan untuk mewujudkan kompetensi tersebut dengan mengembangkan buku ajar, hal ini seperti yang disampaikan oleh (Zulkifli & Nadjamudin, 2022) bahwa mengembangkan buku ajar merupakan sebagai bagian dari mengembangkan kompetensi serta dapat meningkatkan eksistensi sebagai dosen. Tujuan utama dari seorang dosen dalam mengembangkan bahan ajar adalah agar pembelajaran lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan.

Buku digital atau yang biasa di sebut dengan E-Book singkatan dari electronic book adalah sebuah buku tanpa kertas, di mana e-book dengan mudah diakses melalui sebuah Personal Digital Assistant (PDA) atau suatu poket khusus yang diciptakan oleh perusahaan teknologi informasi (Ganjar dan Tomi, 2016).

*Digital book* merupakan sebuah kolaborasi konten antara modul, piranti digital, dan penggunaan berbagai jenis media pendukung yang menambah daya interaktivitas bahan ajar yang dapat dijadikan pedoman belajar baik bagi mahasiswa maupun dosen, (Ganjar dan Tomi, 2016). Dengan adanya buku digital dapat mengefektifkan, mengefesiensikan waktu pembelajaran karena tidak perlu membawa buku paket dalam bentuk fisik dan dapat membantu mahasiswa karena dalam fitur multimedia dapat menjadi tutor. Media untuk mempermudah

mahasiswa dalam belajar di luar kampus yang mengimplementasikan perkembangan teknologi dan komunikasi dengan interaksi pengguna yang sedang dikembangkan saat ini adalah buku digital atau dikenal dengan e-book, (Ganjar dan Tomi, 2016).

E-book berperan penting dalam proses pembelajaran karena memiliki keunggulan. Beberapa fungsi E-book sebagai media belajar yaitu dapat meningkatkan produktivitas belajar. E-book sebagai referensi yang tidak terbatas, jadi tidak terpaku pada satu sumber belajar. Ebook sangat mudah untuk dibawa dalam banyak file, sehingga dosen tidak kehabisan bahan belajar untuk mahasiswa (Hasbiyat, 2016).

E-book dapat mengurangi beban dosen dalam menyajikan informasi, informasi yang diberikan melalui E-book lebih konkret dan memungkinkan pembelajaran bersifat individual sebab tidak tergantung pada informasi yang diberikan dosen, (Kusumam, Mukhidin, & Hasan, 2016). Prastowo (2015) mengungkapkan mutu pembelajaran rendah ketika pendidik hanya terpaku pada bahan ajar yang konvensional tanpa ada kreatifitas untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif.

Di masa pandemi covid-19 ini, pembelajaran akan dilakukan secara campuran yaitu daring dan pembelajaran secara tatap muka terbatas. Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia merupakan salah satu matakuliah bidang boga yang mempelajari tentang kue-kue Indonesia, mulai dari persiapan pengolahan sampai dengan penyajian. Untuk memudahkan dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran maka perlu menyusun buku digital, karena mudah dibagikan (share)

melalui media sosial seperti Facebook, WhatsApp, Telegram dan sejenisnya. Sehingga mahasiswa benar-benar mengetahui kompetensi dasar apa yang harus dikuasainya pada setiap pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan peneliti ini dengan judul “Pengembangan Buku *Digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata Boga.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata Boga?
2. Bagaimana respon dosen dan mahasiswa terhadap buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Aplikasi yang digunakan pada e-book Kue-Kue Indonesia dibatasi pada flip book.
2. Bahan ajar e-book dibatasi pada matakuliah Kue dan Minuman Indonesia.
3. Subjek penelitian dibatasi pada mahasiswa Pendidikan Tata Boga angkatan 2020.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Buku Digital atau E-book**

Pengertian Bahan Ajar Depdiknas (20018) memberikan pengertian beberapa definisi bahan ajar yaitu sebagai berikut: 1. Bahan ajar adalah informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. 2. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan guru untuk membantu proses belajar di kelas. 3. Bahan ajar bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. 4. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Hamdani (2012) berpendapat bahwa bahan ajar secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Winataputra (2012) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu dari jenis-jenis sumber belajar. Bahan ajar merupakan software yang mengandung pesan yang dapat disajikan melalui pemanfaatan hardware. Sedangkan Nasional Centre for Competency Based Training 2007 (Prastowo, 2015) menyebutkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang bisa digunakan untuk membantu dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta suasana lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar. Menurut Saputra (2017) bahan ajar merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi

yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

## **2.2.Pengembangan Media Menggunakan Model Desain ADDIE**

Pada prakteknya penelitian pengembangan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implemetation, dan Evaluation*) merupakan model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian yang berorientasi produk (Sukiman, 2012), yang dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ini . Karena dalam model penelitian pengembangan *ADDIE* memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami. Langkah – langkah *ADDIE* sebagai berikut :

### **1) Analisis (*analysis*)**

Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar, apa yang di ajarkan, dan kompetensi apa yang diharapkan dikuasai siswa setelah belajar. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, *output* yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang didasarkan atas kebutuhan.

### **2) Desain (*design*)**

Setelah kebutuhan belajar diidentifikasi, langkah berikutnya adalah mendesain pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain meliputi: merumuskan

kompetensi (tujuan pembelajaran khusus); menentukan materi pembelajaran strategi, media, evaluasi, dan sumber. Tahap ini juga dikenala dengan istilah membuat rancangan konsep awal ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (*blue-print*) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini yang pertama adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*specific, measurable, applicable, and realistic*). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya. Dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam suatu konsep yang jelas (Sugiyono, 2015).

### **3) Pengembangan (*development*)**

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Atau apabila diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkukang belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Suatu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah *ADDIE*, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif. Karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem



pembelajaran yang sedang dikembangkan (Sugiyono, 2015).

#### **4) Implementasi (*implementation*)**

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah dikembangkan yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan *software* tertentu maka *software* tersebut harus sudah di instal. Jika penataan lingkungan maka lingkungan belajar tersebut juga harus sudah ditata. Barulah diimplementasikan sesuai desain awal (Sugiyono, 2015).

#### **5) Evaluasi (*evaluation*)**

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil sesuai dengan harapan atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap diatas. Evaluasi yang terjadi pada empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya *review* ahli untuk memberikan masukan terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan dalam ujian coba coba kelompok kecil dan lain-lain (Sugiyono, 2015).

### **2.3.Kue -Kue Indonesia**

Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia mencakup ruang lingkup kue-kue Indonesia, mulai dari persiapan pengolahan sampai dengan menghadirkan. Kue adalah penganan atau makanan ringan yang di buat dari campuran berbagai bahan pangan dan memiliki bentuk dan jenis yang beraneka ragam. Pada awalnya, kue merupakan istilah yang di gunakan untuk menyebut penganan tradisional atau oriental (Dekstrometorphan, 2016). Namun kemudian di generalisasikan oleh masyarakat untuk menyebut segala bentuk makanan yang bukan makanan utama. Tak peduli apakah itu oriental ataupun kontinental. Semua selama bukan merupakan makanan utama maka di sebut kue. Kue di Indonesia dapat diartikan dengan segala macam yang dapat disantap dan dimakan di samping makanan utama nasi, lauk-pauk dan buah-buahan. Disamping itu kue Indonesia juga dapat diartikan sebagai penganan atau makanan kecil yang terdapat di Indonesia. Makanan kecil ini dapat dikonsumsi sebagai makanan selingan pada suatu hidangan pesta atau selamatan, dapat pula sebagai pengiring minum teh disajikan kepada tamu atau sebagai bekal ke kantor atau kesekolah. Setiap Negara mempunyai kekhasan makanan kecil atau kuekuanya, seperti “English cake” adalah kue yang berasal dari Inggris, kue donat berasal dari Amerika, sedangkan dodol dari Indonesia. Kue tradisional Indonesia sangat banyak jenisnya, yang masing-masing berbeda sesuai dengan daerah asalnya dan mempunyai ciri khas masing-masing daerah. Dari jenisnya, kita bisa mengenal kue tersebut berasal dari daerah mana. Contohnya wingko dari Jawa Tengah disebut juga dengan wingko babat, kerak telur berasal dari Jakarta/Betawi, dodol berasal dari Garut, bika ambon dari Medan, dan bolu koja dari Palembang (Dekstrometorphan, 2016).

Berdasarkan karakteristiknya kue Indonesia ada dua macam yaitu kue basah dan kue kering. Karakteristik kue basah salah satunya yaitu mempunyai tekstur basah/lembab. Karakteristik kue kering yaitu mempunyai tekstur kering dan umumnya dengan teknik pengolahan digoreng, (Dekstrometorphan, 2016).

## **BAB III**

### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **3.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata Boga.
2. Mengetahui respon dosen dan mahasiswa terhadap buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal.

#### **3.2 Manfaat Penelitian**

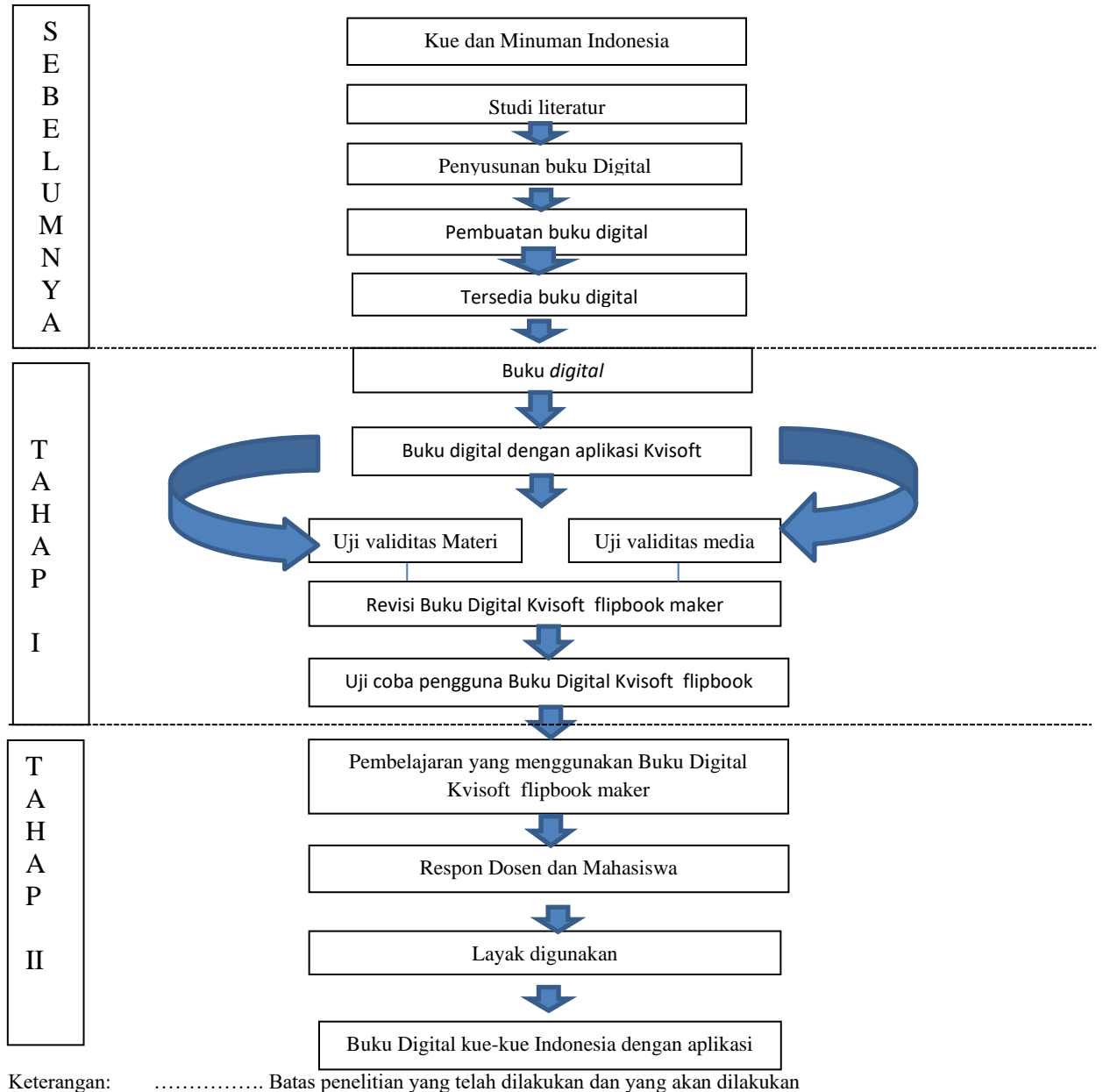
Hasil Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi dosen dan mahasiswa Pendidikan Tata Boga dalam mengembangkan buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. Hasil penelitian ini berupa buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata Boga, yang dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi para dosen dan mahasiswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan mahasiswa pada matakuliah Kue dan Minuman Indonesia dan memudahkan mahasiswa dalam praktek karena menggunakan buku digital.

## BAB IV METODE PENELITIAN

### 4.1 Tahapan Penelitian:

#### Studi Pendahuluan dan Hasil yang di Capai (Roadmap)

Diagram alir penelitian yang telah dan akan dilakukan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Aliran Penelitian

## **4.2 Desain Penelitian**

Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desing, Development, Implementation and Evaluation*).

## **4.3.Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian di Program Studi Pendidikan Tata Boga Jurusan PKK Fakultas Teknik Unimed. Waktu penelitian mulai bulan Maret-November 2022.

## **4.4.Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga angkatan 2021 dengan jumlah 105 orang dan 3 orang dosen pengguna media. Penentuan sampel mahasiswa secara random sampling, sehingga jumlah sampel sebanyak 40 orang mahasiswa.

## **4.5.Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur Pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian untuk mengembangkan buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan model ADDIE (*Analysis, Desing, Development, Implementation and Evaluation*). Modes ADDIE merupakan model yang mudah diterapkan dimana proses yang digunakan bersifat sintetis dengan kerangka kerja

yang jelas menghasilkan produk yang efektif, kreatif, dan efisien. (Learning ,2008) dan terdiri atas 5 fase sebagai berikut

### **1. Analyze (Analisis)**

Pada tahap ini melakukan analisis kebutuhan untuk dapat menentukan bagaimana bentuk produk yang diperlukan dalam buku ajar dan pada tahap ini juga melakukan analisis kurikulum. Analisis kurikulum ini dilakukan dengan cara mengkaji kurikulum yang digunakan, hal ini dilakukan agar bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### **2. Design (Desain)**

Desain pengembangan buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* ini adalah: a) Menyiapkan buku referensi yang berkaitan dengan materi Dasar Kuliner; b) Menyusun desain buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker*.

### **3. Development (Pengembangan dan Pembuatan Produk)**

Pada tahap ini melakukan pengembangan produk yang dimana telah dirancang pada tahap desain sehingga pada tahap pengembangan ini dapat merealisasikan produk yang dibuat agar dapat diimplementasikan.

#### **1) Validasi Produk**

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan, sebagai ahli materi dosen yang dipilih yaitu dosen yang mengkaji kelayakan isi materi dan kelayakan penyajian. Sedangkan dari ahli desain/media dipilih dari dosen yang mengkaji kelayakan kegrafikan dari bahan ajar yang dikembangkan. Validasi ini akan diperoleh data yang akan menyatakan

kekurangan dari produk yang dikembangkan. Kekurangan ini yang selanjutnya akan diperbaiki.

## **2) Revisi**

Tahap revisi ini dilakukan dengan memperbaiki buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media/desain. Berdasarkan hasil penilaian akhir, jika bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan valid, maka bahan ajar sudah siap untuk diujicobakan dalam pembelajaran skala kecil untuk simulasi.

## **4. Implementation (Implementasi atau uji coba)**

Pada tahap ini yaitu dimana produk telah siap diberikan kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan proses penilaian terhadap produk sebelum dilakukan perbaikan atau revisi. Ada tiga tahap untuk mengujicoba produk buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* pada mahasiswa, yaitu:

### **a. Implementasi skala kecil**

Implementasi produk skala kecil diterapkan kepada mahasiswa yang terdiri dari 10 orang. Tujuan dalam pengujian ini untuk mengetahui tanggapan mahasiswa dan dosen terhadap produk bahan ajar yang digunakan. Pengujian ini dengan cara memberikan angket kepada mahasiswa dan dosen terhadap produk buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* yang telah digunakan.



## **b. Implementasi Skala Besar**

Pada implementasi skala besar merupakan uji coba yang dilakukan langsung ke lapangan yaitu sebanyak 30 orang mahasiswa dan 4 orang dosen pengampu matakuliah Dasar kuliner. Pada tahap ini buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* yang dikembangkan sudah mendekati sempurna.

## **5. Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap evaluasi merupakan tahap penilaian kualitas dari produk yang telah dikembangkan yang dimana penilaian ini berdasarkan hasil angket respon dosen, dan mahasiswa. Setelah dilakukan penilaian maka revisi akhir produk buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* akan menghasilkan hasil akhir yang layak dalam proses pembelajaran.

### **4.6. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* ini menggunakan tiga jenis, yaitu wawancara, dokumentasi dan kuesioner (angket).

### **4.7. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai pengembangan buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* berdasarkan pada tujuan penelitian, dirancang dan disusun instrumen sebagai berikut:

## 1. Instrumen Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan pada saat pra-penelitian. Instrumen yang diberikan dalam bentuk non tes berupa wawancara kepada dosen dan mahasiswa yang disusun untuk mengetahui bahan ajar seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker*.

## 2. Instrumen Validasi

### a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi yang diberikan diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Pada Tabel 1 dapat dilihat indikator validasi ahli materi.

Tabel 1. Kisi-kisi Indikator validasi Ahli Materi

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
I. Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan RPS b. Keakuratan materi c. Kemutakhiran materi d. Mendorong Keingintahuan	1,2,3 4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,14,15 16, 17
II. Aspek Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian b. Pendukung Penyajian c. Penyajian Pembelajaran d. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	1,2 3,4,5,6,7,8,9,10 11 12,13
III. Aspek penilaian Kontekstual	a. Hakikat Kontekstual b. Komponen Kontekstual	1,2 3,4,5,6,7,8,9

## b. Instrumen Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media yang diberikan diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Pada Tabel 2 dapat dilihat indikator validasi ahli Media.

Tabel 2. Kisi-kisi Indikator validasi Ahli Media

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
I. Aspek Kelayakan Kegrafikaan	A. Ukuran Modul B. Desain Sampul Modul C. Desain Isi Modul	1,2 3,4,5,6a, 6b, 7, 8a, 8b 9a, 9b, 10a, 10b, 10c,11a, 11b, 12a, 12b, 13a, 13b, 13c, 13d, 13e,14a, 14b, 15a, 15b, 15c
II. Aspek Kelayakan Bahasa	A. Lugas B. Komunikatif C. Dialogis dan Interaktif D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa. F. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	1,2,3 4 5,6 7,8  9,10 11,12

## 3. Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen ini berbentuk angket uji aspek kemenarikan yang diberikan kepada mahasiswa. Angket uji aspek kemenarikan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat daya tarik mahasiswa. Dalam penelitian ini untuk uji coba skala kecil dilakukan pada 10 peserta didik, sedangkan untuk uji coba lapangan dilakukan pada 30 peserta didik.

## 4.8 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan analisis. Data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi data analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa, data

penilaian kelayakan materi dan kelayakan buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker*. Teknik analisis yang digunakan sebagai berikut.

### a. Penilaian Analisis Kebutuhan

Data analisis kebutuhan diperoleh berdasarkan angket kebutuhan yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa. Angket kebutuhan digunakan untuk mengetahui butuh atau tidaknya dosen dan mahasiswa untuk menggunakan buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan data kuantitatif. Jawaban tersebut kemudian diukur menggunakan skala *Guttman*. Dalam tahap ini digunakan dua kategori pilihan jawaban yaitu “Ya” dan “Tidak” dengan menggunakan *checklist* (Sugiyono, 2018). Kategori penilaian skala *Guttman* dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kategori Penilaian Skala *Guttman*

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Perhitungan persentase data analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa dilakukan dengan rumus perhitungan menurut (Ananda dan Fadhli, 2018). Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angket persentase

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban

$\sum y$  = Jumlah total keseluruhan skor maksimal

Selanjutnya, untuk data kuantitatif yang sudah diperoleh kemudian diinterpretasikan menjadi nilai kuantitatif dengan kriteria skor pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kriteria Skor Penilaian Angket Kebutuhan

<b>Skor</b>	<b>Kasifikasi Penilaian</b>
Skor $\geq$ 50%	Butuh
Skor $\leq$ 50%	Tidak Butuh

#### **b. Penilaian Kelayakan Materi, Bahasa dan Kelayakan Media**

Untuk mengetahui kelayakan buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker*, maka perlu dilakukan validasi. Validasi dilakukan oleh validator ahli materi, Bahasa dan validator ahli media dengan menggunakan angket yang telah disediakan, kemudian hasil dari validasi tersebut digunakan untuk mengetahui apakah media yang telah dibuat layak atau tidak layak untuk digunakan.

Angket validasi ahli materi, bahasa dan ahli media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker*. Data yang diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi dan ahli media pada buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* menggunakan kuesioner dengan penilaian skala *likert* sebagai berikut (Tabel 5):

Tabel 5. Kategori Skor Angket

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sumber : Sugiyono, 2018)

Data yang terkumpul dari ahli materi, dan ahli media selanjutnya dengan membandingkan skor oleh validator ( $f$ ) dengan jumlah skor maksimal yang telah ditetapkan di dalam angket ( $n$ ), rumus yang digunakan sebagai berikut (Sugiyono, 2018).

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

Keterangan :

- $P$  = Skor persentase yang dicari  
 $f$  = Perolehan skor oleh validator  
 $N$  = Skor maksimal

Setelah data kuantitatif dihitung, kemudian hasil perhitungan tersebut dikonversi menjadi nilai kualitatif. Untuk mengetahui kriteria kelayakan dari buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* digunakan interpretasi. Untuk menentukan jarak interval ( $J_i$ ) menggunakan rumus interval menurut (Ananda dan Fadhli, 2018) sebagai berikut :

$$J_i = (t - r) / Jk$$

Keterangan :

- $t$  = Skor tertinggi ideal dalam skala  
 $r$  = Skor terendah ideal dalam skala  
 $Jk$  = Jumlah kelas interval

Berdasarkan dari ketentuan sebelumnya sehingga dibuat klasifikasi yang lebih akurat dari pada hasil penilaian dengan persentase skala penilaian (100%) sebagai berikut :

- 1) Persentase tertinggi ideal = 100%
- 2) Persentase terendah ideal = 20%

3) Jumlah interval =  $(100\% - 20\%)/5 = 16\%$

Kriteria validasi yang digunakan dalam pengembangan media dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini :

Tabel 6. Kategori Media

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
84 – 100	Sangat Layak
68 – 83	Layak
52 – 67	Cukup Layak
36 – 51	Kurang Layak
20 – 35	Tidak Layak

## BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

### 5.1 Hasil Pengembangan Produk

#### 5.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Dosen dan Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian ini, dilakukan analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa terhadap media dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data sebelum dilakukan penelitian pengembangan. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan terhadap dosen dan mahasiswa. Hasil analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa terhadap pengembangan buku digital berbasis Kvisoft *flipbook maker* dapat dilihat dari Tabel 7 dan Tabel 8.

Berdasarkan Tabel 7 sebaran responden berdasarkan analisis kebutuhan dosen, dapat dilihat bahwa seluruh dosen menyatakan membutuhkan sebesar 100 persen perlu pengembangan buku digital Resep Kue-Kue Indonesia berbasis Kvisoft *flipbook maker*.

Tabel 7. Sebaran Responden Berdasarkan Analisis Kebutuhan Dosen

<b>Skor</b>	<b>n</b>	<b>%</b>	<b>Klasifikasi</b>
$\geq 50\%$	2	100	Butuh
<b>Total</b>	2	100	Butuh

Berdasarkan Tabel 8 sebaran responden berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa, dapat dilihat bahwa seluruh mahasiswa menyatakan membutuhkan pengembangan buku digital Resep Kue-Kue Indonesia berbasis Kvisoft *flipbook maker* sebesar 100 persen.



Tabel 8. Sebaran Responden Berdasarkan Analisis Kebutuhan Mahasiswa

Skor	n	%	Klasifikasi
≥ 50%	10	100	Butuh
<b>Total</b>	10	100	Butuh

### 5.1.2 Produk yang dihasilkan

Berdasarkan hasil penelitian ini buku digital Resep Kue-Kue Indonesia berbasis Kvisoft *flipbook maker*. Pengembangan buku digital Resep Kue-Kue Indonesia berbasis Kvisoft *flipbook maker* berdasarkan *storyboard*. Pengembangan buku digital Resep Kue-Kue Indonesia berbasis Kvisoft *flipbook maker* agar lebih menarik harus memperhatikan pemilihan *background*, pemilihan huruf, pemilihan warna dan musik. Hasil pengembangan buku digital Resep Kue-Kue Indonesia berbasis Kvisoft *flipbook maker* ini juga memuat teks, gambar, dan audio. Hasil pengembangan buku digital Resep Kue-Kue Indonesia berbasis Kvisoft *flipbook maker* ini memudahkan dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan.

Untuk mengoperasikan buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dengan aplikasi Kvisoft *flipbook maker* ini sangat mudah dengan masuk ke linknya maka akan otomatis muncul pada layar komputer atau *smartphone* yang digunakan. Buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal dengan aplikasi Kvisoft *flipbook maker* bisa dipercepat ke bagian tampilan materi yang diinginkan dengan mengklik sesuai keinginan. Pada gambar 2 dapat dilihat tampilan awal buku digital Resep Kue-Kue Indonesia berbasis Kvisoft *flipbook maker* atau desain covernya.



Gambar 2. Desain cover Buku Digital

### 5.1.3 Kelayakan Produk

Buku *digital* Kue-Kue Indonesia berbasis Kearifan Lokal dengan aplikasi Kvisoft *flipbook maker* yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi dan revisi. Validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal menggunakan aplikasi Kvisoft *flipbook maker* dengan kebutuhan dan revisi bertujuan untuk memperbaiki hal-hal yang kurang sesuai menurut penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran yang bertujuan untuk menilai kesesuaian desain produk dengan kebutuhan.

#### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi dari ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Pada penelitian tahap I terdapat 3 aspek yang dinilai untuk kualitas materi Buku *digital* Kue-Kue Indonesia berbasis Kearifan Lokal. Aspek yang pertama kelayakan isi, aspek yang kedua penyajian dan aspek yang ketiga adalah kebahasaan. Aspek kelayakan isi terdiri dari 6 indikator, aspek penyajian terdiri dari 4 indikator dan aspek kebahasaan terdiri dari

3 indikator. Pada Tabel 9 dapat dilihat hasil Penilaian tahap I menurut ahli materi berdasarkan berbagai aspek kualitas materi.

Tabel 9. Hasil Penilaian Tahap I Menurut Ahli Materi Berdasarkan Berbagai Aspek Kualitas Materi

No	Aspek	Ahli Materi (%)	Keterangan
1	Kelayakan Isi	70,00	Layak
2	Penyajian	60,00	Layak
3	Kebahasaan	80,00	Layak

Berdasarkan hasil penelitian ini, pada Tabel 7 dapat dilihat nilai rerata kualitas materi menurut ahli materi tahap pertama kelayakan isi sebesar 70,00 persen termasuk kategori layak, penyajian 60,00 persen termasuk kategori layak dan kebahasaan 80,00 persen termasuk kategori layak.

Berdasarkan hasil penelitian ini menurut ahli materi menyatakan bahwa buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal termasuk kategori layak dengan nilai rerata 69,23 persen (Tabel 10).

Tabel 10. Hasil Penilaian Media Menurut Ahli Materi Tahap I

Aspek	Nilai (%)	Kategori
Materi	69,23	Layak

Pada penelitian tahap II juga terdapat 3 aspek yang dinilai untuk kualitas materi dari buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. Aspek yang pertama kelayakan isi, aspek yang kedua penyajian dan aspek yang ketiga adalah kebahasaan. Aspek kelayakan isi terdiri dari 6 indikator, aspek penyajian terdiri dari 4 indikator dan aspek kebahasaan terdiri dari 3 indikator. Pada Tabel 9 dapat dilihat rerata hasil Penilaian tahap II menurut ahli materi berdasarkan berbagai aspek kualitas materi.

Tabel 11. Hasil Penilaian Tahap II Menurut Ahli Materi Berdasarkan Berbagai Aspek Kualitas Materi

No	Aspek	Ahli Materi (%)	Keterangan
1	Kelayakan Isi	90,00	Sangat Layak
2	Penyajian	85,00	Sangat Layak
3	Kebahasaan	93,33	Sangat Layak

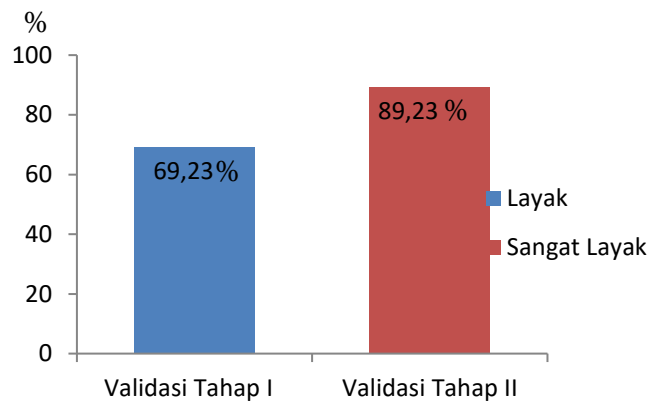
Berdasarkan hasil penelitian ini, pada Tabel 9 dapat dilihat rerata penilaian kualitas materi menurut ahli materi tahap kedua kelayakan isi sebesar 90,00 persen termasuk kategori sangat layak, penyajian 85,00 persen termasuk kategori sangat layak dan kebahasaan 93,00 persen termasuk kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian tahap II menurut ahli materi buku *digital Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal* menyatakan bahwa materi termasuk kategori sangat layak dengan nilai rerata 89,23 persen. Hasil penilaian menurut ahli materi tahap II dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Hasil Penilaian Media Menurut Ahli Materi Tahap II

Aspek	Nilai (%)	Kategori
Materi	89,23	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli materi, diperoleh rerata nilai validasi tahap I sebesar 69,23 persen dengan kategori layak dan untuk tahap II diperoleh rerata nilai validasi sebesar 89,23 persen dengan kategori sangat layak. Setelah media direvisi sesuai saran ahli materi. Nilai validasi ahli materi tahap I dan II bisa digambarkan pada diagram Gambar 3.



Gambar 3. Diagram batang nilai rerata ahli materi

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi dari ahli media bertujuan untuk menguji kualitas media, penyusunan tampilan media, dan kesesuaian media. Pada penelitian tahap I terdapat 2 aspek yang dinilai untuk kualitas buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. Aspek yang pertama penyajian dan aspek yang kedua adalah kegrafikan. Aspek penyajian terdiri dari 7 indikator dan aspek kegrafikan terdiri dari 10 indikator. Pada Tabel 13 dapat dilihat hasil Penilaian tahap I menurut ahli media berdasarkan berbagai aspek kualitas materi.

Tabel 13. Hasil Penilaian Tahap I Menurut Ahli Media Berdasarkan Berbagai Aspek Kualitas Materi

No	Aspek	Ahli Materi (%)	Keterangan
1	Penyajian	74,00	Layak
2	Kegrafikan	76,00	Layak

Berdasarkan hasil penelitian ini, pada Tabel 13 dapat dilihat penilaian kualitas media menurut ahli media tahap pertama penyajian sebesar 74,00 persen termasuk kategori layak dan kegrafikan 76,00 persen termasuk kategori layak.

Berdasarkan hasil penelitian ini menurut ahli media menyatakan bahwa buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal termasuk kategori layak dengan nilai rerata 75,29 persen (Tabel 14).

Tabel 14. Hasil Penilaian Media Menurut Ahli Media Tahap I

Aspek	Nilai (%)	Kategori
Media	75,29	Layak

Pada penelitian tahap II juga Terdapat 2 aspek yang dinilai untuk kualitas media dari buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal.. Aspek yang pertama penyajian dan aspek yang kedua adalah kegrafikan. Aspek penyajian terdiri dari 7 indikator dan aspek kegrafikan terdiri dari 10 indikator. Pada Tabel 15 dapat dilihat hasil Penilaian tahap II menurut ahli media berdasarkan berbagai aspek kualitas media.

Tabel 15. Hasil Penilaian Tahap II Menurut Ahli Media Berdasarkan Berbagai Aspek Kualitas Media

No	Aspek	Ahli Materi (%)	Keterangan
1	Penyajian	88,57	Sangat Layak
2	Kegrafikan	84,00	Sangat Layak

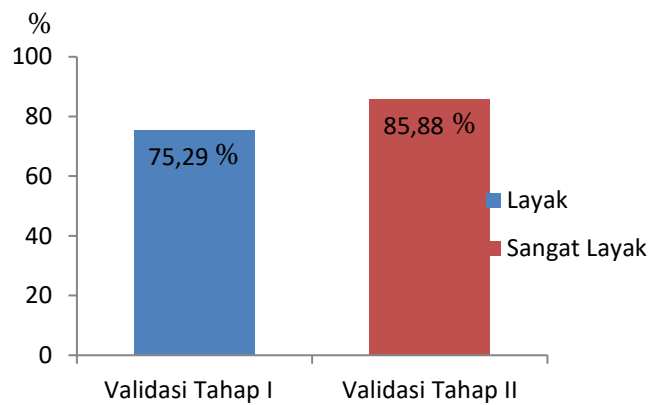
Berdasarkan hasil penelitian ini, pada Tabel 15 dapat dilihat penilaian kualitas media menurut ahli media tahap kedua penyajian 88,57 persen termasuk kategori sangat layak dan kegrafikan 84,00 persen termasuk kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian tahap II menurut ahli media menyatakan bahwa buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal termasuk kategori sangat layak dengan nilai rerata 85,88 persen. Hasil penilaian menurut ahli media tahap II dapat dilihat pada Tabel 16.

Tabel 16. Hasil Penilaian Media Menurut Ahli Media Tahap II

Aspek	Nilai (%)	Kategori
Media	85,88	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli media, diperoleh nilai validasi tahap I sebesar 75,29 persen dengan kategori layak dan untuk tahap II diperoleh nilai validasi sebesar 85,88 persen dengan kategori sangat layak. Setelah media direvisi sesuai saran ahli media. Nilai validasi ahli media tahap I dan II bisa digambarkan pada diagram Gambar 4.



Gambar 4. Diagram batang nilai ahli media

### 3. Kelayakan Media Pembelajaran Menurut Ahli Materi dan Ahli Media

Berdasarkan hasil penelitian ini, penilaian terhadap buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal menurut ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada Tabel 17. Nilai kelayakan ahli materi sebesar 89,23 persen termasuk kategori sangat layak dan hasil kelayakan ahli media sebesar 85,88 persen termasuk kategori sangat layak. Hasil kelayakan ahli materi dan ahli media dinyatakan sangat layak dengan nilai rerata sebesar 87,55 persen.

Tabel 17. Hasil Penilaian Media Menurut Ahli Materi dan Ahli Media

<b>Keterangan</b>	<b>%</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Materi	89,23	Sangat Layak
Ahli Media	85,88	Sangat Layak
<b>Rerata</b>	87,55	Sangat Layak

#### **5.1.4 Perbaikan Desain**

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, selanjutnya melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan. Adapun saran/masukan untuk perbaikan adalah sebagai berikut:

##### **a. Saran/Masukan Ahli Materi**

Perbaikan pada aspek kelayakan isi dengan masukan dari validator ahli materi untuk menambahkan gambar-gambar setiap resep. Untuk aspek kebahasaan, ahli materi menyarankan untuk memperbaiki penulisan dan penggunaan kalimat disesuaikan dengan PUEBI, setelah diperbaiki penulisan dan penggunaan bahasa sudah sesuai dengan PUEBI.

##### **b. Saran/Masukan Ahli Media**

Validator ahli media memberikan beberapa saran/masukan yang bermanfaat sebagai acuan untuk memperbaiki buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal agar lebih baik. Saran/masukan yang diberikan untuk aspek kegrafikan perlu dilakukan perbaikan pada tampilan cover depan maupun belakang. Untuk cover depan tambahkan ciri khas dari program studi, sedangkan cover belakang perbaiki tampilan dan penulisannya.

##### **c. Saran/Masukan Ahli Bahasa**

Saran perbaikan validasi ahli bahasa untuk aspek kebahasaan, ahli bahasa menyarankan untuk memperbaiki penulisan dan penggunaan kalimat disesuaikan dengan PUEBI supaya kalimat tersebut menjadi kalimat yang efektif, setelah diperbaiki penulisan dan penggunaan bahasa sudah sesuai dengan PUEBI dan



menjadi kalimat yang lebih efektif. Berdasarkan validasi ahli bahasa memberikan saran untuk memperhatikan tanda baca yang baik dan benar. Penggunaan tanda baca belum sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan agar kalimat tersebut menjadi kalimat yang sesuai dengan PUEBI. Atas saran/masukan validasi ahli bahasa tersebut maka tim pengembang memperbaiki sebagaimana mestinya.

#### **5.1.5 Uji Coba Produk**

Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 3,54 dengan kriteria interpretasi yang di capai yaitu “sangat menarik”, hal ini berarti buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal yang dikembangkan sangat menarik untuk digunakan sebagai bahan ajar. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara luas. Hasil uji coba lapangan memperoleh rata-rata 3,49 dengan kriteria interpretasi yang di capai yaitu “sangat menarik”, hal ini berarti buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal yang dikembangkan sangat menarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil uji coba pada dosen memperoleh skor 3,64 dengan kriteria interpretasi yang di capai yaitu “sangat menarik”. Hasil uji coba produk sudah mencapai kriteria sangat menarik, hal ini berarti buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. yang dikembangkan oleh penulis mempunyai kriteria Sangat Layak digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar Pada Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui kemenarikan buku *digital Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal*, produk dikatakan kemenarikannya sangat tinggi sehingga tidak dilakukan uji coba ulang.

### **5.1.6 Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian ini pada tahap I menunjukkan sebesar 69,23 persen ahli materi menyatakan materi termasuk dalam kategori layak. Hasil validasi data menurut ahli materi tahap I perlu dilakukan revisi, setelah dilakukan revisi maka langkah selanjutnya dilakukan validasi ahli materi tahap II. Hasil validasi ahli materi pada tahap II menunjukkan sebesar 89,23 persen ahli materi menyatakan materi termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi media pada tahap I menunjukkan sebesar 75,29 persen ahli media menyatakan materi termasuk dalam kategori layak. Hasil validasi data menurut ahli media tahap I perlu dilakukan revisi, setelah dilakukan revisi maka langkah selanjutnya dilakukan validasi ahli media tahap II. Hasil validasi ahli media pada tahap II menunjukkan sebesar 85,88 persen ahli media menyatakan materi termasuk dalam kategori sangat layak.

Hasil penelitian ini menunjukkan buku *digital Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal*, yang dihasilkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada matakuliah Kue dan Minuman Indonesia. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Wulan Noviyanita (2018) bahwa bahan ajar elektronik berbasis flipbook maker pada materi program linear kelas X SMK dikatakan valid, sehingga layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar.

Selanjutnya hasil penelitian Juwati, dkk (2021) Hasil penelitian menunjukkan perolehan skor 84%, artinya bahan ajar yang dikembangkan **layak** dan dapat memfasilitasi kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah teori sastra.

Selain itu hasil penelitian Asmi, dan Surbakti, (2018), menunjukkan bahwa e-modul berbasis Flipbook Maker pada materi Pendidikan Karakter untuk pembelajaran Mata Kuliah Pancasila efektif untuk penguatan karakter mahasiswa dan juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian lainnya yaitu hasil penelitian Yasinta dan Nelly (2020), bahwa *E-book* matematika dasar berbasis metakognitif dibuat menggunakan perangkat lunak *flipbook maker* yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan perolehan rata-rata nilai sebesar 88.5% dan 92.5%. Penilaian tanggapan mahasiswa terhadap keterbacaan *e-book* sebesar 85.2% dengan kesimpulan bahwa bahan ajar *e-book* sangat layak untuk digunakan.

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal, yang dihasilkan dapat disebarluaskan dan diimplementasikan pada Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia.
2. Hasil kelayakan ahli materi rerata sebesar 89,23 persen termasuk kategori sangat layak dan hasil kelayakan ahli media rerata sebesar 85,88 persen termasuk kategori sangat layak. Hasil kelayakan ahli materi dan ahli media dinyatakan sangat layak dengan nilai rerata sebesar 87,55 persen.
3. Respon mahasiswa sangat menarik dengan nilai rerata 3,33 pada uji coba kelompok kecil dan rerata 3,49 uji coba lapangan, respon uji coba dosen sangat menarik dengan nilai rerata 3,64.

### **6.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal ini perlu ditingkatkan menjadi *e-learning* sehingga lebih memudahkan pengguna untuk mengaksesnya.
2. Buku *digital* Kue-Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal, tidak hanya untuk matakuliah kue dan Minuman Indonesia saja melainkan dapat digunakan pada matakuliah yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, dan Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Ananda, Rusydi, Muhammad Fadhli. 2018. *Statistik Pendidikan: Teori dan Praktek dalam Pendidikan*. Medan : CV. Widya Puspita
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dekstrometorphan. 2016. Mengolah Kue Indonesia. Diakses pada tanggal 4 Mei 2020. <http://dekstrometorphan.blogspot.com/2011/07/mengolah-kue-indonesia.html>
- Febrianto dan Arif. 2015. Pemanfaatan Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Fiqih Siswa Kelas X MAN Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. Skripsi. S1. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Fasthea.S. 2015. Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire. Yogyakarta: Aura Pustaka cet.ke-3, revisi versi 12.0.2
- Ganjar Aji Sofyan dan Tomi Listiawan. 2019. Pengembangan Buku Digital Pada Materi Komunikasi Dalam Jaringan Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Perwari Tulungagung. JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology) Volume 3, Nomor 1, Maret 2019: 55 – 65.
- Mahmudah M dan Pustikaningsih A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVII, No. 1, Tahun 2019 hal 97 – 111. Diakses tanggal 5 Mei 2020. <https://journal.uny.ac.id/index.php>.
- Rahmawati, Annisa, dan Isroah. 2013. “Penggunaan Media Lectora Inspire X.6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ma’arif 1”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. XI, No.2, Hal. 91-98
- Romadhan, Akbar dan Puput Wanarti Rusimamto. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 04, Nomor 02, Hal. 451-456.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.  
Sa'adah, Neneng. 2019. "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Borland Delphi 7.0 dan Macromedia Flash dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Keseimbangan Kimia Siswa Kelas XI Semester 1 SMA Negeri 9 Semarang". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

Widiastuti A dan Wangid M.R. 2015. Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Karakter Edisi Oktober 2015*, TH. V, No. 2. Diakses tanggal 5 Mei 2020. <https://journal.uny.ac.id/index.php>.

Zuhri dan Rizaleni E G. 2016. Pengembangan Media Lectora Inspire Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika* has OAI 5(2):113-119. Diakses pada tanggal [4 Mei 2020](#). <https://journal.uny.ac.id/index.php>.

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENELITIAN

### KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
I. Aspek Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan RPS b. Keakuratan materi c. Kemutakhiran materi d. Mendorong Keingintahuan	1,2,3 4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,14,15 16, 17
II. Aspek Kelayakan Penyajian	e. Teknik Penyajian f. Pendukung Penyajian g. Penyajian Pembelajaran h. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	1,2 3,4,5,6,7,8,9,10 11 12,13
III. Aspek penilaian Kontekstual	i. Hakikat Kontekstual j. Komponen Kontekstual	1,2 3,4,5,6,7,8,9

### DESKRIPSI BUTIR PENILAIAN AHLI MATERI

#### I. ASPEK KELAYAKAN ISI MENURUT BSNP (Urip Purwono, 2008)

Butir Penilaian	Deskripsi
1. Kelengkapan materi.	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam RPS
2. Keluasan materi.	Materi yang disajikan mencerminkan jbaran yang mendukung CPMK
3. Kedalaman materi.	Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan CPMK
4. Keakuratan konsep dan definisi.	Konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang kue dan Minuman Indonesia
5. Keakuratan fakta dan data.	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa.
6. Keakuratan contoh dan kasus.	Contoh dan kasus yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
7. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi.	Gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik



<b>Butir Penilaian</b>	<b>Deskripsi</b>
8. Keakuratan istilah.	Istilah-istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku
9. Keakuratan, notasi, simbol, dan ikon.	Notasi, simbol, dan ikon disajikan secara benar menurut kelaziman yang digunakan dalam bidang/ilmu Geometri.
10. Keakuratan acuan pustaka.	Pustaka disajikan secara benar menurut kelaziman yang digunakan dalam bidang/ilmu Geometri.
11. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	Materi yang disajikan aktual yaitu sesuai dengan perkembangan keilmuan
12. Contoh dalam kehidupan sehari-hari.	Contoh sesuai dengan perkembangan keilmuan dan terdapat dalam kehidupan sehari-hari.
13. Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.	Gambar, diagram dan ilustrasi diutamakan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari., namun juga dilengkapi penjelasan.
14. Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	Contoh dan kasus yang disajikan sesuai dengan situasi serta kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
15. Kemutakhiran pustaka.	Pustaka dipilih dalam kurun waktu 5 tahun terakhir.
16. Mendorong rasa ingin tahu.	Uraian, latihan yang disajikan mendorong mahasiswa untuk mengerjakannya dan menumbuhkan kreativitas.
17. Menciptakan kemampuan bertanya	Uraian, latihan yang disajikan mendorong mahasiswa untuk mengetahui materi lebih jauh.

## **II.ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN MENURUT BSNP (Urip Purwono, 2008)**

<b>Butir Penilaian</b>	<b>Deskripsi</b>
1. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar.	Sistematika penyajian dalam setiap kegiatan belajar taat asas (memiliki pendahuluan, isi dan penutup).
2. Keruntutan Konsep.	Penyajian konsep disajikan secara runtut mulai dari yang mudah ke sukar, dari yang konkret ke abstrak dan dari yang sederhana ke kompleks, dari yang dikenal sampai yang belum dikenal. Materi bagian sebelumnya bisa membantu pemahaman materi pada bagian selanjutnya.
3. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar.	Terdapat contoh-contoh soal yang dapat membantu menguatkan pemahaman konsep yang ada dalam materi.

<b>Butir Penilaian</b>	<b>Deskripsi</b>
4. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar.	Soal-soal yang diberikan dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam kegiatan belajar.
5. Kunci jawaban soal latihan.	Terdapat kunci jawaban dari soal latihan setiap akhir kegiatan belajar lengkap dengan caranya dan pedoman penskorannya.
6. Umpan balik soal latihan.	Terdapat kriteria penguasaan materi.
7. Pengantar.	Memuat informasi tentang peran modul dalam proses pembelajaran.
8. Glosarium.	Glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan ditulis alfabetis.
9. Daftar Pustaka.	Daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan bahan ajar diawali dengan nama pengarang (yang disusun secara alfabetis), tahun terbitan, judul buku / majalah / makalah / artikel , tempat, dan nama penerbit, nama dan lokasi situs internet serta tanggal akses situs (jika memakai acuan yang memiliki situs).
10. Rangkuman.	Rangkuman merupakan konsep kunci kegiatan belajar yang bersangkutan yang dinyatakan dengan kalimat ringkas dan jelas, memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi kegiatan belajar.
11. Keterlibatan peserta didik.	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif (ada bagian yang mengajak pembaca untuk berpartisipasi).
12. Keterkaitan antar kegiatan belajar / sub kegiatan belajar/ alinea.	Penyampaian pesan antara sub kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain/sub kegiatan belajar dengan sub kegiatan belajar/antar alinea dalam sub kegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.
13. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / sub kegiatan belajar/alinea.	Pesan atau materi yang disajikan dalam satu kegiatan belajar /sub kegiatan belajar / Alinea harus mencerminkan kesatuan tema.

### **III. ASPEK PENILAIAN KONTEKSTUAL MENURUT DEPDIKNAS (2002)**

<b>Butir Penilaian</b>	<b>Deskripsi</b>
1. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata mahasiswa.	Adanya keterkaitan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata mahasiswa.

<b>Butir Penilaian</b>	<b>Deskripsi</b>
2. Kemampuan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki mahasiswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa.	Pembelajaran mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki mahasiswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Konstruktivisme ( <i>Constructivism</i> ).	Materi bersifat mengkonstruksi pengetahuan dan bukan proses menerima pengetahuan
4. Menemukan ( <i>Inquiry</i> ).	Materi merangsang mahasiswa untuk menemukan pengetahuan sendiri.
5. Bertanya ( <i>Questioning</i> ).	Terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong, membimbing, dan mengukur kemampuan berpikir mahasiswa.
6. Masyarakat Belajar ( <i>Learning Community</i> ).	Terdapat tugas kelompok, dan materi merangsang mahasiswa untuk berdiskusi ( <i>sharing</i> ) dengan teman-temannya.
7. Pemodelan ( <i>Modelling</i> ).	Terdapat contoh soal prosedural dan cara penyelesaiannya
8. Refleksi ( <i>Reflection</i> ).	Terdapat rangkuman atas materi yang telah dipelajari.
9. Penilaian yang sebenarnya ( <i>Authentic Assessment</i> ).	Terdapat tes yang bisa digunakan sebagai dasar menilai hasil belajar mahasiswa.

## LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

### Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “**Bahan Ajar berbasis Flipbook Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia**”. Aspek penilaian materi bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan penyajian bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) serta aspek kontekstual. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan :

**SK** = Sangat Kurang

**K** = Kurang

**B** = Baik

**SB** = Sangat Baik

### I. ASPEK KELAYAKAN ISI

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN			
		SK	K	B	SB
<b>A. Kesesuaian Materi dengan RPS</b>	1. Kelengkapan materi.				
	2. Keluasan materi.				
	3. Kedalaman materi.				
<b>B. Keakuratan Materi</b>	4. Keakuratan konsep dan definisi.				
	5. Keakuratan data dan fakta.				
	6. Keakuratan contoh.				
	7. Keakuratan Gambar, diagram dan ilustrasi.				
	8. Keakuratan istilah-istilah.				
	9. Keakuratan notasi, simbol, dan ikon.				
	10. Keakuratan acuan pustaka.				
<b>C. Kemutakhiran Materi</b>	11. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu				
	12. Contoh dalam kehidupan sehari-hari.				
	13. Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari .				
	14. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.				
	15. Kemutakhiran pustaka.				
<b>D. Mendorong Keingintahuan</b>	16. Mendorong rasa ingin tahu.				
	17. Menciptakan kemampuan bertanya				

## II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN			
		SK	K	B	SB
A. Teknik Penyajian	1. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar.				
	2. Keruntutan konsep.				
B. Pendukung Penyajian	3. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar.				
	4. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar.				
	5. Kunci jawaban soal latihan.				
	6. Umpan balik soal latihan.				
	7. Pengantar.				
	8. Glosarium.				
	9. Daftar Pustaka.				
	10. Rangkuman.				
C. Penyajian Pembelajaran	11. Keterlibatan peserta didik.				
D. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	12. Ketertautan antar kegiatan belajar /sub kegiatan belajar/ alinea.				
	13. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / sub kegiatan belajar/ alinea.				

## III. PENILAIAN KONTEKSTUAL

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN			
		SK	K	B	SB
A. Hakikat Kontekstual	1. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata mahasiswa.				
	2. Kemampuan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki mahasiswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa.				
B. Komponen Kontekstual	3. Konstruktivisme ( <i>Constructivism</i> ).				
	4. Menemukan ( <i>Inkuiry</i> ).				
	5. Bertanya ( <i>Questioning</i> ).				
	6. Masyarakat Belajar ( <i>Learning Community</i> ).				
	7. Pemodelan ( <i>Modelling</i> ).				

	8. Refleksi ( <i>Reflection</i> ).				
	9. Penilaian yang sebenarnya ( <i>Authentic Assessment</i> ).				

Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan isian mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk bahan ajar flipbook ini secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam bahan ajar dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terimakasih.

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan

Komentar secara umum: .....

Kesimpulan

Bahan ajar ini dinyatakan\*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

\*) : Lingkari salah satu

Medan,.....  
Validator

.....  
NIP.....

**KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN  
AHLI MEDIA**

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
----------	-----------	------------

I. Aspek Kelayakan Kegrafikaan	a. Ukuran Modul b. Desain Sampul Modul c. Desain Isi Modul	1,2 3,4,5,6a, 6b, 7, 8a, 8b 9a, 9b, 10a, 10b, 10c,11a, 11b, 12a, 12b, 13a, 13b, 13c, 13d, 13e,14a, 14b, 15a, 15b, 15c
II. Aspek Kelayakan Bahasa	a. Lugas b. Komunikatif c. Dialogis dan Interaktif d. Kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa. e. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa. f. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	1,2,3 4 5,6 7,8  9,10  11,12

### DESKRIPSI BUTIR PENILAIAN AHLI MEDIA

#### I. ASPEK KELAYAKAN KEGRAFIKAAN MENURUT BSNP (Urip Purwono, 2008)

Butir Penilaian	Deskripsi
1. Kesesuaian ukuran bahan ajar dengan standar ISO	Ukuran modul A4 (210 x 297 mm), A5 (148 x 210 mm), B5 (176 x 250 mm)
2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi bahan ajar	Pemilihan ukuran bahan ajar disesuaikan dengan materi isi bahan ajar. Hal ini akan mempengaruhi tata letak bagian isi dan jumlah halaman bahan ajar.
3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.	Desain sampul muka, punggung dan belakang merupakan suatu kesatuan yang utuh. Elemen warna, ilustrasi, dan tipografi ditampilkan secara harmonis dan saling terkait satu dan lainnya. Adanya kesesuaian dalam penempatan unsur tata letak pada bagian sampul maupun isi bahan ajar berdasarkan pola yang telah ditetapkan dalam perencanaan awal bahan ajar

Butir Penilaian	Deskripsi
4. Menampilkan pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik.	Sebagai daya tarik awal dari bahan ajar yang ditentukan oleh ketepatan dalam penempatan unsur/materi desain yang ingin ditampilkan atau ditonjolkan di antara unsur/materi desain lainnya sehingga memperjelas tampilan teks maupun ilustrasi dan elemen dekoratif lainnya.
5. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.	Memperhatikan tampilan warna secara keseluruhan yang dapat memberikan nuansa tertentu dan dapat memperjelas materi.
6a. Ukuran huruf judul modul lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran modul, nama pengarang.	Judul bahan ajar harus dapat memberikan informasi secara cepat tentang materi isi bahan ajar
6b. Warna judul bahan ajar kontras dengan warna latar belakang.	Judul bahan ajarl ditampilkan lebih menonjol daripada warna latar belakangnya.
7. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.	Menggunakan dua jenis huruf agar lebih komunikatif dalam menyampaikan informasi yang disampaikan. Untuk membedakan dan mendapatkan kombinasi tampilan huruf dapat menggunakan variasi dan seri huruf
8a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek	Dapat dengan cepat memberikan gambaran tentang materi ajar tertentu dan secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi ajarnya.
8b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita.	Ditampilkan sesuai dengan bentuk, warna dan ukuran obyeknya sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran maupun pengertian warna yang digunakan sesuai sehingga tidak menimbulkan salah pemahaman dan penafsiran.
9a. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.	<input type="checkbox"/> Penempatan unsur tata letak (judul, subjudul, kata pengantar, daftar isi, ilustrasi dll.) pada setiap awal kegiatan konsisten <input type="checkbox"/> Penempatan unsur tata letak pada setiap halaman mengikuti pola, tata letak dan irama yang telah ditetapkan



Butir Penilaian	Deskripsi
9b. Pemisahan antar paragraf jelas.	Susunan teks pada akhir paragraf terpisah dengan jelas, dapat berupa jarak (pada susunan teks rata kiri-kanan/blok) ataupun dengan inden (pada susunan teks dengan alenia).
10a. Bidang cetak dan marjin proporsional.	Penempatan unsur tata letak (judul, subjudul, teks, ilustrasi, keterangan gambar, nomor halaman) pada bidang cetak proporsional.
10b. Marjin dua halaman yang berdampingan proporsional.	Susunan tata letak halaman berpengaruh terhadap tata letak halama disebelahnya
10c. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai	Merupakan kesatuan tampilan antara teks dengan ilustrasi dalam satu halaman.
11a. Judul bab, sub judul, dan angka halaman/folio.	<input type="checkbox"/> Judul bab ditulis secara lengkap disertai dengan angka <input type="checkbox"/> Penulisan sub judul dan sub-sub judul disesuaikan dengan hierarki penyajian materi ajar. <input type="checkbox"/> Penempatan nomor halaman disesuaikan dengan pola tata letak
11b. Ilustrasi dan keterangan gambar ( <i>caption</i> ).	<input type="checkbox"/> Mampu memperjelas penyajian materi baik dalam bentuk, ukuran yang proporsional serta warna yang menarik sesuai obyek aslinya. <input type="checkbox"/> Keterangan gambar/legenda ditempatkan berdekatan dengan ilustrasi dengan ukuran lebih kecil daripada huruf teks.
12a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.	Menempatkan hiasan/ilustrasi pada halaman sebagai latar belakang jangan sampai mengganggu kejelasan, penyampaian informasi pada teks, sehingga dapat menghambat pemahaman mahasiswa
12b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.	Judul, sub judul dan keterangan gambar ditempatkan sesuai dengan pola yang telah ditetapkan sehingga tidak menimbulkan salah interpretasi terhadap materi yang disampaikan

Butir Penilaian	Deskripsi
13a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.	Maksimal menggunakan dua jenis huruf sehingga tidak mengganggu mahasiswa dalam menyerap informasi yang disampaikan. Untuk membedakan unsur teks dapat mempergunakan variasi dan seri huruf dari suatu keluarga huruf.
13b. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, all talic, capital, small capital</i> ) berlebihan.	Digunakan untuk membedakan jenjang/ hirarki judul, dan subjudul serta memberikan tekanan pada susunan teks yang dianggap penting dalam bentuk tebal dan miring.
13c. Lebar susunan teks normal	Sangat mempengaruhi tingkat keterbacaan susunan teks. Jumlah perkiraan untuk buku teks antara 45 – 75 karakter (sekitar 5-11 kata) termasuk tanda baca, spasi antar kata dan angka. Untuk modul sendiri tidak terlalu terikat dengan ketentuan lebar susunan teks.
13d. Spasi antar baris susunan teks Normal	Jarak spasi tidak terlalu lebar atau tidak terlalu sempit sehingga memudahkan dalam membaca.
13e. Spasi antar huruf ( <i>kerning</i> ) normal.	Mempengaruhi tingkat keterbacaan susunan teks (tidak terlalu rapat atau terlalu renggang)
14a. Jenjang / hierarki judul - judul jelas, konsisten dan proporsional.	Menunjukkan urutan/hierarki susunan teks secara berjenjang sehingga mudah dipahami. Hierarki susunan teks dapat dibuat dengan perbedaan jenis huruf, ukuran huruf dan varisasi huruf ( <i>bold, italic, all capital, small caps</i> ).
14b. Tanda pemotongan kata ( <i>hyphenation</i> ).	Pemotong kata lebih dari 2 (dua) baris akan mengganggu keterbacaan susunan teks.
15a. Mampu mengungkap makna/ arti dari objek.	Berfungsi untuk memperjelas materi / teks sehingga mampu menambah pemahaman dan pengertian peserta didik pada informasi yang disampaikan.

Butir Penilaian	Deskripsi
15b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.	<input type="checkbox"/> Bentuk dan ukuran ilustrasi harus realistis dan secara rinci dapat memberikan gambaran yang akurat tentang obyek yang dimaksud. <input type="checkbox"/> Bentuk ilustrasi harus proporsional sehingga tidak menimbulkan salah tafsir.
15c. Kreatif dan dinamis.	Menampilkan ilustrasi dari berbagai sudut pandang tidak hanya ditampilkan dalam tampak depan dan mampu divisualisasikan secara dinamis yang dapat menambah kedalaman pemahaman dan pengertian

## II. ASPEK KELAYAKAN BAHASA MENURUT BSNP (Urip Purwono, 2008)

Butir Penilaian	Deskripsi
1. Ketepatan struktur kalimat.	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia.
2. Keefektifan kalimat.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.
3. Kebakuan istilah.	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia dan / atau adalah istilah teknis yang telah baku digunakan.
4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi.	Pesan atau informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia.
5. Kemampuan memotivasi peserta didik.	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari buku tersebut secara tuntas.
6. Kemampuan mendorong berpikir kritis.	Bahasa yang digunakan mampu merangsang peserta didik untuk mempertanyakan suatu hal lebih jauh, dan mencari jawabnya secara mandiri dari buku teks atau sumber informasi lain.

<b>Butir Penilaian</b>	<b>Deskripsi</b>
7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual.	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mahasiswa.
8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional mahasiswa
9. Ketepatan tata bahasa.	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
10. Ketepatan ejaan.	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan Yang Disempurnakan.
11. Konsistensi penggunaan istilah.	Penggunaan istilah yang menggambarkan suatu konsep harus konsisten antar-bagian dalam modul.
12. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.	Penggambaran simbol atau ikon harus konsisten antar-bagian dalam modul.

## LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA DAN BAHASA

### Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai aspek media dari **“Bahan Ajar berbasis *Flipbook* Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia”**. Aspek penilaian desain bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikaan dan aspek kelayakan bahasa bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “v” di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan :

**SK** = Sangat Kurang

**K** = Kurang

**B** = Baik

**SB** = Sangat Baik

### I. ASPEK KELAYAKAN KEGRAFIKAAN

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN			
		SK	K	B	SB
A. Ukuran Modul	1. Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO.				
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi modul.				
B. Desain Sampul Modul (Cover)	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.				
	4. Menampilkan pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik.				
	5. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.				
	6. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.				
	a. Ukuran huruf judul modul lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran modul, nama pengarang.				
	b. Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang.				

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN			
		SK	K	B	SB
	7. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.				
	8. Ilustrasi Sampul Modul.				
	a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek.				
	b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita.				
C. Desain Isi Modul	9. Konsistensi Tata Letak				
	a. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.				
	b. Pemisahan antar paragraf jelas.				
	10. Unsur Tata Letak Harmonis				
	a. Bidang cetak dan margin proporsional.				
	b. Margin dua halaman yang berdampingan proporsional.				
	c. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai				
	11. Unsur Tata Letak Lengkap				
	a. Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio.				
	b. Ilustrasi dan keterangan gambar ( <i>caption</i> ).				
	12. Tata Letak Mempercepat Halaman				
	a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.				
	b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman				
	13. Tipografi Isi bahan ajar Sederhana				
	a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.				
	b. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, all capital, small capital</i> ) tidak berlebihan.				
	c. Lebar susunan teks normal.				
d. Spasi antar baris susunan teks normal.					

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN			
		SK	K	B	SB
	e. Spasi antar huruf ( <i>kerning</i> ) normal.				
	14. Tipografi Isi Modul Memudahkan Pemahaman				
	a. Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional.				
	b. Tanda pemotongan kata( <i>hyphenation</i> ).				
	15. Ilustrasi Isi				
	a. Mampu mengungkap makna/arti dari objek.				
	b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.				
	c. Kreatif dan dinamis.				

## II. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN			
		SK	K	B	SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.				
	2. Keefektifan kalimat.				
	3. Kebakuan istilah.				
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi.				
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi mahasiswa				
	6. Kemampuan mendorong berpikir kritis.				
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual mahasiswa				
	8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional mahasiswa				
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	9. Ketepatan tata bahasa.				
	10. Ketepatan ejaan.				
F. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	11. Konsistensi penggunaan istilah.				
	12. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.				

Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan isian mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk bahan ajar ini secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam bahan ajar dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terimakasih.

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan

Komentar secara umum: .....

Kesimpulan

Bahan ajar ini dinyatakan\*) :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

\*) : Lingkari salah satu

Medan,.....

Validator

.....  
NIP.....



### KISI-KISI LEMBAR RESPON MAHASISWA

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Respon Siswa	Materi Bahasa Ketertarikan	1,2,3,4,5,8,9 10,11,12,14 6,7,13,15,16,17,18

### LEMBAR RESPON MAHASISWA

Petunjuk Pengisian Lembar Respon Siswa.

Lembar respon ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para mahasiswa tentang **“Bahan Ajar berbasis *Flipbook* Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia”**. Pendapat dari para mahasiswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Untuk itu kami mohon para mahasiswa dapat memberikan tanda “√” di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan :

**STS** = Sangat Tidak Setuju

**TS** = Tidak Setuju

**S** = Setuju

**SS** = Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Bahan ajar ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.				
2	Bahan ajar ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.				
3	Penyajian materi dalam Bahan ajar dimulai dari yang mudah ke sukar dan dari yang konkret ke abstrak.				
4	Dalam Bahan ajar ini terdapat beberapa bagian untuk saya menemukan konsep sendiri.				
5	Bahan ajar ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mendorong saya untuk berfikir.				
6	Penyajian materi dalam Bahan ajar ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman-teman yang lain.				
7	Materi Bahan ajar ini mendorong keingintahuan saya.				
8	Modul ini mendorong saya untuk merangkum materi sendiri pada kolom “Refleksi”.				
9	Bahan ajar ini memuat tes formatif yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi kue dan minuman Indonesia.				

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
10	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam Bahan ajar ini jelas dan mudah dipahami.				
11	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.				
12	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.				
13	Tampilan modul ini menarik.				
14	Bahan ajar ini membuat saya senang mempelajarinya				
15	Dengan menggunakan Bahan ajar ini dapat menambah keinginan untuk belajar.				
16	Dengan menggunakan Bahan ajar ini membuat belajar saya lebih terarah dan runtut.				
17	Dengan adanya ilustrasi di setiap awal materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi.				
18	Dengan menggunakan Bahan ajar ini dapat membuat belajar tidak membosankan.				

### Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Dosen

No	Aspek	No Pertanyaan
1.	Keinginan penggunaan bahan ajar	7
2.	Penilaian penggunaan bahan ajar	1, 3, 6
3.	Keterbantuan penggunaan bahan ajar	2
4.	Kekurangan dan kelebihan bahan ajar	4, 5

### Pedoman Wawancara Dosen

**Tujuan** : Untuk mengetahui tanggapan dosen terhadap penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran

**Responden** : Dosen

1. Bagaimana proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan bahan ajar ini dengan pendekatan kontekstual?
2. Apakah bahan ajar membantu mahasiswa dalam memahami materi?
3. Bagaimana minat dan respon mahasiswa terhadap bahan ajar tersebut?
4. Apakah terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan bahan ajar tersebut?
5. Apa kesan dan saran bagi pengembangan bahan ajar selanjutnya?
6. Bagaimana kualitas bahan ajar l yang sudah diterapkan di kelas?
7. Adakah keinginan ibu untuk menggunakan bahan ajar ini dalam proses pembelajaran di kelas?

## LAMPIRAN 2. PRODUK PENELITIAN

Produk Penelitian berupa buku Resep dengan menggunakan aplikasi *Flipbook* dengan judul :

### **KUE -KUE INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL**

Tim Penulis :

- Dr. Erli Mutiara, M.Si.
- Ajeng Inggit Anugerah, S.Pd., M.Pd

dapat diakses pada link berikut Ini :

<https://heyzine.com/flip-book/5ce4e4e6a8.html>



Gambar 1. Tampilan Cover Buku Kue -Kue Indonesia Berbasis Kearifan Lokal

### Lampiran 3. Pemakalah pada Seminar Internasional



**ACEIVE** **CERTIFICATE** NO.3390/UN.33.5/PI/2022

Presented to:  
**Erli Mutiara**  
as  
**Presenter**  
at  
The 4<sup>th</sup> Annual Conference of Engineering Implementation on Vocational Education  
**(ACEIVE) - 2022**  
Theme:  
**Development of Vocational Talent for Educational and Society IR 4.0**  
Keynote Speakers:  
**Prof. Dr. Syawal Gultom, M.Pd** (Universitas Negeri Medan - Indonesia)  
**Dr. Khaled Ali Al-attab** (Universiti Sains Malaysia - Malaysia)  
**Haryanto Gunawan, B.Sc., M.Sc., Ph.D** (Chung Yuan Christian University - Taiwan)  
**Prof. Dr. Wan Ahmad Jaafar Bin Wan Yahya** (Universiti Sains Malaysia - Malaysia)  
**Prof. Dr. Nur Qudus, M.T., IPM** (Universitas Negeri Semarang - Indonesia)  
**October, 20<sup>th</sup> 2022**  
Faculty of Engineering - Universitas Negeri Medan, Indonesia

QR Code:  SCAN ME

Rector of Universitas Negeri Medan  
**Dr. Syamsul Gultom, SKM., M.Kes.**  
NIP.19760513 200012 1 003

Dean of Faculty Engineering  
**Prof. Dr. Harun Sitompul, M.Pd.**  
NIP.1966070 5198601 1 001

Chair Person of ACEIVE 2022  
**Dr. Ernesto M Silitonga, S.T., DEA.**  
NIP.19750918 200212 1 006

## **Lampiran 4. Draft Jurnal Internasional sudah submit**

**Pada Jurnal The International Journal of Social Sciences Jurnal Ilmiah  
Teunuleh index COPERNICUS**

### **DEVELOPMENT OF INDONESIAN CAKE DIGITAL BOOK BASED ON LOCAL WISDOM FOR CULINARY EDUCATION STUDENTS**

Erli Mutiara<sup>1</sup>, Ajeng Inggit Anugerah<sup>2</sup>, Siti Sutanti<sup>3</sup> Erfiani Humairah<sup>4</sup>  
Universitas Negeri Medan  
[erli@unimed.ac.id](mailto:erli@unimed.ac.id)

#### **Abstract**

Digital books or commonly called E-Books which stands for Electronic Books are paperless books, where e-books are easily accessible through Personal Digital Assistants (PDAs) or special bags made by information technology companies. This study uses a research and development (R&D) approach which is then adapted to the needs of researchers which includes six stages, namely (1) preliminary survey; (2) preparation of electronic teaching materials using the Kvisoft Flipbook Maker application, product design; (4) design validation; (5) design improvement; and (6) description of research results. The purpose of this research is to develop a digital book of Indonesian cakes based on local wisdom for culinary education students. Data collection techniques used expert validation questionnaires and small-scale trials. The results of the development of the textbook show that the average validation and test results are in the appropriate category for use with good predicates according to the table of eligibility criteria and product revisions.

**Keywords:** *electronic books, Indonesian cakes, education*

#### **Background**

Higher education is a component of the national education system that has an important role in educating the nation's children and advancing science and technology. Higher education institutions have an obligation to carry out the tridharma of higher education, namely in providing education, research, and community service. Medan State University (UNIMED) as one of the state universities, in the dharma of research has a policy of increasing the number and quality of research through scientific productivity programs and the ability of the academic community in the process of research activities. Research is an activity that is carried out systematically based on scientific methods to obtain information, data, and information related to understanding and testing (UU RI No. 12, 2012). In educational research, the development of teaching materials can be carried out as one of the ways to improve the quality of the learning process.

One way to realize professional competence as a lecturer must always be innovative and creative in learning activities. The way that can be done to realize these competencies is by developing textbooks, this is as stated by (Zulkifli & Nadjamudin, 2022) that developing textbooks is part of developing competencies and can increase existence as a lecturer. The main goal of a lecturer in developing

teaching materials is to make learning more effective, efficient, and in accordance with the competencies that have been set.

A digital book or commonly referred to as an E-Book stands for electronic book is a paperless book, where e-books are easily accessed through a Personal Digital Assistant (PDA) or a special pocket created by information technology companies (Ganjar and Tom, 2016).

A digital book is a content collaboration between modules, digital devices, and the use of various types of supporting media that add to the interactivity of teaching materials that can be used as learning guidelines for both students and lecturers (Ganjar and Tomi, 2016). With the existence of digital books, it can be effective and efficient in learning time because there is no need to bring textbooks in physical form and can help students because in multimedia features they can become tutors. Media to make it easier for students to study outside campus that implements technological developments and communication with user interaction that is currently being developed is digital books or known as e-books, (Ganjar and Tomi, 2016).

E-books play an important role in the learning process because they have advantages. Some of the functions of E-books as learning media are to increase learning productivity. E-book as an unlimited reference, so it is not fixated on one learning resource. Ebooks are very easy to carry in many files, so that lecturers do not run out of learning materials for students (Hasbiyat, 2016).

E-books can reduce the burden on lecturers in presenting information, the information provided through e-books is more concrete and allows individual learning because it does not depend on the information provided by the lecturer (Kusumam, Mukhidin, & Hasan, 2016). Prastowo (2015) revealed that the quality of learning is low when educators are only fixated on conventional teaching materials without any creativity to develop innovative learning.

During this COVID-19 pandemic, learning is carried out in a mixed manner, namely online and limited face-to-face learning. The Indonesian Cake and Beverage course is one of the courses in the culinary field that studies Indonesian pastries, from processing preparation to serving. To make it easier for lecturers to deliver learning materials, it is necessary to compile a digital book, because it is easy to share (share) through social media such as Facebook, WhatsApp, Telegram and the like. So that students really know what basic competencies they must master in each learning implementation. Based on this, it is necessary for this researcher to do this with the title "Development of a Digital Book of Indonesian Pastries Based on Local Wisdom for Catering Education Students.

## **METHODS**

### **Development style**

This study uses research and development (Research and Development) methods, this research was carried out using the ADDIE development model (Analysis, Desing, Development, Implementation and Evaluation).

### **Development Procedure**

The development procedure using ADDIE includes: 1) Analyze (Analysis) At this stage perform a needs analysis to be able to determine how the shape of the

product needed in the textbook and at this stage also performs a curriculum analysis. This curriculum analysis is carried out by reviewing the curriculum used, this is done so that the teaching materials developed can be used during the learning process; 2) Design The design for developing a digital book based on Kvisoft flipbook maker is: a) Preparing reference books related to Culinary Basics; b) Develop a digital book design based on Kvisoft flipbook maker; 3) Development (Development and Manufacture of Products) At this stage to develop products which have been designed at the design stage so that at this development stage the product can be realized so that it can be implemented; 4) Implementation (Implementation or trial) At this stage, where the product is ready to be given to students in the learning process. At this stage, the process of evaluating the product is carried out before making improvements or revisions; 5) Evaluation (Evaluation) At the evaluation stage is the stage of assessing the quality of the product that has been developed where this assessment is based on the results of student response questionnaires. After the assessment is done, the final revision of the Kvisoft flipbook maker-based digital book product will produce a decent final result in the learning process.

#### **Data collection technique**

The data collection technique in this research on the development of digital books based on Kvisoft flipbook maker uses three types, namely interviews, documentation and questionnaires (questionnaires).

#### **Data analysis technique**

The data analysis technique in this study used descriptive quantitative data analysis techniques.

### **RESULTS AND DISCUSSION**

#### **1. Analyze (Analyze)**

At the analysis stage, the results of needs analysis, curriculum analysis from documentation studies and interviews with lecturers in the Indonesian pastry course are obtained.

#### **2. Design (Design)**

At the design stage, the process of making a book of Indonesian cakes begins with preparing a reference book related to Indonesian pastries and will be equipped with various recipes for making cakes based on local wisdom, then compiling a digital book design with the help of the Hayzine Flipbook application.



Figure 1 Digital Book Cover Design

### 3. Development (Product Development and Manufacture)

At the development stage, the aim is to find out the quality assessment of the product that has been developed as a result of expert validation of digital book materials and media/design validation in accordance with the modified National Education Standards Agency (BSNP).

Table 1. Material Validation Results

No	Component	Total Item	Average Percentage	Category
1	Eligibility Contents	26	91,25	Very Good
2	Presentation Feasibility	9	90,24	Very Good
3	Contextual	15	91,11	Very Good
Total Average Percentage			90,86	
Category			Very Good	

Based on the results of the percentage of eligibility for digital books of 90.86%, it can be concluded that digital books are categorized as very good.

Table 2. Results of Media/Digital Book Design Validation

No	Component	Total Item	Average Percentage	Category
1	Cover Design	2	93,73	Very Good
2	Content Design	4	87,50	Very Good
3	Attractiveness Display	4	85,38	Very Good
4	Conformity of serving content	2	87,53	Very Good
5	Ease of Use	3	100,00	Very Good
Total Average Percentage			90,83	
Category			Very Good	

Based on the calculation results of the media validation test / digital book design of 90.83%, it can be concluded that the digital book of Indonesian cakes is categorized as very good.



#### 4. Implementation (Implementation or trial)

At this stage, where the product is ready to be given to students in the learning process. Product implementation is only carried out with a small-scale test and is applied to students consisting of 10 people. The purpose of this test is to find out the responses of students and lecturers to the product of teaching materials used. This test is done by giving questionnaires to lecturers and students on digital book products based on Kvisoft flipbook maker that have been used.

#### 5. Evaluation

In the process of this stage is the stage of assessing the quality of the product that has been developed which is where this assessment is based on the results of the questionnaire responses from lecturers and students. The results can be seen in Table 3.

Table 3. Results of Student Responses to Digital Books

No	Response	Score (%)	Criteria
1	Lecturer	95	Very Good
2	Students	90	Very Good
Average		92,5	Sangat Baik

Based on Table 3, it can be seen that lecturers and students gave a positive response to digital books by obtaining a score of 95% by lecturers and 90% from students, which means the score is in very good criteria.

This digital book of Indonesian cakes based on local wisdom was developed to accommodate the availability of learning resources in Indonesian pastries courses for culinary education students. The process of compiling digital books by lecturers must adjust to the instructional objectives of the course, then lecturers must collect various information from various library sources, such as books, scientific articles, journals, and mass media. The information is then packaged according to student needs, then arranged, packaged, and written as teaching materials using a systematic framework (Husamah, 2015).

Based on the results of the validation of the material experts, the average percentage of the results of the assessment of digital book materials is 90.86% with very good criteria. The digital book was developed in accordance with the needs of the Indonesian pastry course, the depth of the material is in accordance with the objectives so that it is suitable for use after revision (Akbar, 2013). Furthermore, the average percentage of the digital book design/media that has been validated by media experts has a score of 90.83% with very good criteria. The results of this study are in accordance with the results of Maryanti's research (2018) based on the results of material validation for digital books, 78% of the results are obtained and 93% of the results of media expert validation. based on the results of the responses of lecturers and students, the average percentage of the results of the trial assessment on the use of digital books in the small group trial was 92.5% with very good criteria. Based on the results of the average responses of lecturers and students in this study in line with Suyasa's research (2018) the results of the responses of lecturers and students obtained an average score of 82% included in the good predicate because the average score obtained by all students in the limited trial was 82 ,00 (or 82% in the value range from 0-100). So it can be concluded that the

overall digital book of Indonesian cakes based on local wisdom that has been developed is good and suitable for use after being revised in accordance with Akbar's (2013) criteria. The result of the development product in the form of a digital book that has been revised based on comments and suggestions from the validator aims to improve the digital book of Indonesian cakes based on local wisdom to be more efficient, effective, and communicative to readers, while maintaining the purpose of compiling the book (Fidiastuti, 2016).

## CONCLUSION

This research and development has produced a digital book of traditional cakes based on local wisdom that has been validated by material experts, and media/design experts, and has gone through a small group trial process so that it fits the material needs and characteristics of students.

## REFERENCE

- Akbar, S. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung, Indonesia: PT. Remaja.
- Fidiastuti, H. R. & Rozana, K. M. (2016) Developing modul of microbiology subject through biodegradation by using the potencial of indigen bacteria. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(2), 125-132.
- Ganjar Aji Sofyan dan Tomi Listiawan. 2019. Pengembangan Buku Digital Pada Materi Komunikasi Dalam Jaringan Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Perwari Tulungagung. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology) Volume 3, Nomor 1, Maret 2019: 55 – 65.*
- Husamah, Rochman, F. & Utomo, H. (2015, Maret). Development of enrichment book of animal ecology based on collembola community structure research throughout watershed Brantas upstream of Batu City. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2015 Universitas Muhammadiyah Malang, Malang Jawa Timur. Retrieved from <http://researchreport.umm.ac.id/index.php/research-report/article/view/461/685>
- Kusumam, A., Mukhidin, M., & Hasan, B. (2016). Pengembangan bahan ajar mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik untuk sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 28-39.
- Maryanti, S., & trie Kurniawan, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26-33.
- Prastowo, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Prenada Media Grup.

Suyasa, P. W. A., & Divayana, D. G. H. (2018). Pengembangan buku digital mata kuliah asesmen dan evaluasi berbasis kvisoft flipbook maker. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi

Zulkifli, Z., & Royes, N. (2017). Profesionalisme guru dalam mengembangkan materi ajar bahasa arab di MIN 1 Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 3(2), 120-133.

## Lampiran 5. Hak Cipta Laporan Akhir Penelitian

REPUBLIC INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	
<b>SURAT PENCATATAN CIPTAAN</b>	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202287913, 12 November 2022
<b>Pencipta</b>	
Nama	: <b>Erli Mutiara, Ajeng Inggit Anugerah dkk</b>
Alamat	: Dusun IV Komplek STPP Medan No. 44-A, Deli Serdang, SUMATERA UTARA, 20371
Kewarganegaraan	: Indonesia
<b>Pemegang Hak Cipta</b>	
Nama	: <b>LPPM Universitas Negeri Medan</b>
Alamat	: Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319, Medan, SUMATERA UTARA, 20221
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: <b>Laporan Penelitian</b>
Judul Ciptaan	: <b>PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL KUE-KUE INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN TATA BOGA</b>
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 12 November 2022, di Medan
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000403657
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual u.b. Direktur Hak Cipta dan Desain Industri
	 Anggoro Dasananto NIP.196412081991031002
Disclaimer: Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.	