

BAHAN AJAR BERBASIS FLIPBOOK UNTUK PENGOLAHAN KUE & MINUMAN



Tim Penulis :
Erli Mutiara
Riana Friska Siahaan
Siti Sutanti

ISBN

ISBN 978-623-5911-10-6 (PDF)



PKK
TATABOGA

BAHAN AJAR BERBASIS FLIPBOOK UNTUK PENGOLAHAN KUE DAN MINUMAN

Tim Penulis :

**Erli Mutiara
Riana Friska Siahaan
Siti Sutanti**

**Pendidikan Tata Boga
Jurusan PKK
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Medan**

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku ini dengan judul “Bahan Ajar Berbasis Flipbook Untuk Pengolahan Kue dan Minuman”. Buku ini diharapkan bisa menjadi tambahan referensi Bagi para akademisi dan masyarakat pada umumnya dalam rangka menambah khasanah pengetahuan tentang kuliner. Penulis tentunya menyadari bahwa dalam penulisan buku ini masih banyak kekuarangan sehingga saran dan kritik diterima dengan lapang. Terakhir, semoga buku ini memberikan manfaat bagi semua.

Medan, Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KONSEP BAHAN AJAR BERBASIS <i>FLIPBOOK</i>.....	6
2.1. Bahan Ajar E-Book.....	6
2.2. Media <i>Flipbook</i>	7
2.3. Kue dan Minuman Indonesia.....	9
2.4. Metode Penelitian.....	11
2.4.1 Desain Penelitian.....	11
2.4.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	11
2.4.3 Populasi dan Sampel.....	12
2.4.4 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	12
2.4.5 Teknik Pengumpulan Data.....	16
2.4.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	17
2.4.7 Teknik Analisis Data.....	19
BAB III. BAHAN AJAR BEBASIS <i>FLIPBOOK</i> UNTUK PENGOLAHAN KUE DAN MINUMAN	23
3.1 Pengembangan Bahan Ajar berbasis <i>Flipbook</i>	23
3.2 Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Untuk Pengolahan Kue dan Minuman.....	35
BAB IV. SIMPULAN	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38

BAB I PENDAHULUAN

1.1.LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sebuah bentuk proses komunikasi yang diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan belajar mengajar oleh pengajar kepada peserta didik. Untuk mewujudkan pembelajaran efektif dan menyenangkan, maka perlu adanya bentuk komponen dalam proses belajar mengajar atau dikenal juga dengan bahan ajar (Asmi et al, 2018). Menurut Praspita & Rosy (2021), “bahan ajar merupakan suatu sarana proses belajar yang mampu mendorong atau membantu pendidik atau pelajar demi terlaksananya suatu proses pembelajaran”.

Mengembangkan bahan ajar merupakan sebagai bagian dari mengembangkan kompetensi yang dapat meningkatkan eksistensi sebagai dosen. Tujuan utama seorang dosen mengembangkan bahan ajar adalah agar pembelajaran lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu seorang dosen diharapkan mampu merancang dan menyusun bahan ajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran (Aris dan Swaditya, 2019). Hal yang senada juga disampaikan oleh Wulan Noviyanita (2018), bahwa dalam merancang bahan ajar menjadi hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di Universitas. Realitanya terlihat masih banyak pendidik yang masih bergantung pada bahan ajar yang konvensional. Bahan ajar konvensional adalah bahan ajar yang tinggal pakai, tinggal beli, instan, tanpa upaya merencanakan, menyiapkan dan menyusunnya sendiri. Kesalahan pemilihan bahan ajar dapat berakibat pada pemahaman

mahasiswa yang kurang maksimal dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang memenuhi nilai yang ditetapkan (Yasinta Lisa, dan Nelly Wedyawati, 2020).

Rossita Dwi Ayu, (2019) mengungkapkan mutu pembelajaran rendah ketika pendidik hanya terpaku pada bahan ajar yang konvensional tanpa ada kreatifitas untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif. Hal ini juga terjadi di Program Studi Pendidikan Tata Boga Unimed, dalam pembelajaran sehari-hari, dosen lebih banyak menggunakan bahan ajar yang bukan dikembangkan sendiri melainkan diperoleh dari para penerbit.

Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia merupakan salah satu matakuliah bidang boga yang mempelajari tentang kue-kue dan minuman khas Indonesia, mulai dari persiapan pengolahan sampai dengan menghadirkan kue dan minuman. Berbagai prinsip-prinsip dasar utama dan tata cara memasak yang umum dilaksanakan dibagian boga.

Bahan ajar elektronik merupakan salah satu wujud pengembangan diri dalam menghadapi pembelajaran abad 21 dan Revolusi Industri 4.0. Dosen yang kreatif dan inovatif bisa membuat perangkat pembelajaran dalam format digital. Bahan ajar elektronik pada prinsipnya serupa dengan bahan ajar manual. Ia juga menjabarkan kompetensi dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), materi latihan soal. Namun bahan ajar elektronik lebih powerfull karena diformat dalam bentuk elektronik (e-book). Bahan ajar elektronik juga mendukung open learning dan dapat dimiliki oleh mahasiswa karena mudah dibagikan (share) misalnya melalui media sosial seperti Facebook, WhatsApp, Telegram dan

sejenisnya. Sehingga mahasiswa benar-benar mengetahui kompetensi dasar apa yang harus dikuasainya pada setiap pelaksanaan pembelajaran.

Aplikasi flipbook adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran, karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Jadi bahan ajar dengan menggunakan aplikasi flipbook dapat di akses secara online dan offline tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk soft file (Budi Arifitama, 2018).

Pengembangan bahan ajar ini pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya diantaranya Wulan Noviyanita, (2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik berbasis flipbook yang dikembangkan dinyatakan praktis. Penelitian lain yang dilakukan oleh Gifar Fahrezi, dan Susanti, (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar flipbook akuntansi persediaan berbasis android yang dikembangkan dengan pendekatan kontekstual sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Budi Arifitama (2018) menunjukkan bahwa Teknologi Augmented Reality dapat diterapkan pada media flipbook dengan pembelajaran jarak jauh, atau disebut juga dengan daring, sebagai upaya untuk meningkatkan inovasi pada proses belajar mengajar dalam menunjang tercapainya transfer knowledge yang baik. Selanjutnya hasil penelitian Rossita Dwi Ayu (2019) menunjukkan bahwa bahan ajar e-book berbantuan kvisoft flipbook maker pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan ini layak digunakan. Hasil penelitian Anisah Candra Meidita dan Joni

Susilowibowo (2021) menunjukkan bahwa e-book berbasis flipbook materi PPh pasal 21 dapat dijadikan pendukung pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan tersebut pada penelitian ini perbedaan dan pembaharuan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi flipbook sebagai alat bantu untuk membuat bahan ajar. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan peneliti ini dengan judul Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook kue dan minuman Indonesia

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis flipbook pada Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia
2. Bagaimana respon dosen dan mahasiswa terhadap bahan ajar menggunakan aplikasi flipbook pada matakuliah Kue dan Minuman Indonesia.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan bahan ajar berbasis flipbook pada Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia
2. Mengetahui respon dosen dan mahasiswa terhadap bahan ajar menggunakan aplikasi flipbook pada matakuliah Kue dan Minuman Indonesia.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi dosen Pendidik Tata Boga dalam mengembangkan bahan ajar elektronik. Hasil penelitian ini berupa bahan ajar elektronik berbasis flipbook yang dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi para dosen, sehingga produk ini dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan mahasiswa pada matakuliah Kue dan Minuman Indonesia dan dapat memperluas pengetahuan tentang bahan ajar e-book berbasis flipbook yang dapat disajikan sebagai sarana belajar mahasiswa yang menarik dan menyenangkan.

BAB II

KONSEP BAHAN AJAR BERBASIS *FLIPBOOK*

2.1. Bahan Ajar E-Book

Pengertian Bahan Ajar Depdiknas (2008) memberikan pengertian beberapa define bahan ajar yaitu sebagai berikut: 1. Bahan ajar adalah informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk merencanakan dan penelaahan implementasi pembelajaran. 2. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan guru untuk membantu proses belajar. 3. Bahan ajar bias berup a 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 (2011) 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 (2011) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu 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 (dalam Prastowo, 2015) menyebutkan bahwa bahan ajar merupakan salah satu segala bentuk bahan yang bias dugunakan untuk membantu dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas, 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. Media *Flipbook*

Salah satu upaya untuk menciptakan media yang menarik perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang. Para dosen berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat media yang menarik, murah dan efisien. Salah satu media yang dapat dikemas dengan menarik dan mempermudah dalam proses pembelajaran ialah flipbook. Flipbook atau Digital book merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual. Tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik kondusif serta media yang menyalurkan materi untuk dilakukan pembelajaran secara mudah dan efisien yaitu dengan penggunaan media flipbook.

Flipbook merupakan pengembangan dari e-book sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan pembelajaran. *E-book* merupakan salah satu buku ajar yang kini banyak digunakan di berbagai sekolah di Indonesia. Beberapa keunggulan yang menjadikan *E-book* lebih diminati dari pada buku ajar konvensional antara lain, *E-book* mudah didapat dengan cara mengunduh di situs resmi Depdikbud, tidak mengenal kadaluarsa, dan bahasanya mudah dipahami. Namun, dalam penggunaannya *E-book* masih memiliki kelemahan-kelemahan yang patut disempurnakan. *E-book* yang dikemas belum memiliki nilai lebih seperti buku cetak lainnya yang banyak beredar. Semestinya, *E-book* mampu menampilkan

simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan. Sedangkan flipbook dapat disajikan ke dalam format elektronik yang didalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

Flipbook adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Dengan demikian flipbook tersebut memiliki kelebihan dibandingkan dengan *E-book* sehingga dapat dikembangkan menjadi bahan ajar yang menarik dan bervariasi.

Manfaat Flipbook. Pemilihan media flipbook dirasa cocok dengan pengembangan perangkat pembelajaran saat ini. Dimana pembelajaran menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Media flipbook ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga permainan. Media flipbook yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat peserta didik. Media audiovisual mempunyai potensi yang tinggi dalam penyampaian pesan, 70% lebih efektif, menarik minat dan perhatian mahasiswa untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan.

Penggunaan media flipbook selain sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, juga dapat memberikan perubahan pada diri peserta didik. Flipbook juga merupakan buku tiga dimensi interaktif dengan halaman yang dapat mengubah layar.

Kelemahan Flipbook Adapun kelemahannya yaitu membutuhkan jumlah perangkat komputer yang sesuai dengan jumlah mahasiswa. Pada kegiatan pembelajaran hendaknya komunikasi atau interaksi antara dosen dan mahasiswa perlu ditingkatkan agar dapat merangsang kemampuan berpikir peserta didik yang diharapkan. Flip Professional Pemanfaatan media dalam pembelajaran, digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak, teoritis dan diperlukan visualisasi. Diharapkan materi yang abstrak dapat diwakilkan dengan tampilan pada presentation. Hal ini dikarenakan, penggunaan media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi lebih menarik dan menjadi lebih mudah dimengerti oleh mahasiswa.

2.3. Kue dan Minuman Indonesia

Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia mencakup ruang lingkup kue dan minuman Indonesia, mulai dari persiapan pengolahan sampai dengan menghidangkan. Kue adalah penganan atau makanan ringan yang dibuat dari campuran dari berbagai bahan pangan dan memiliki bentuk dan jenis yang beraneka ragam. Pada awalnya, kue merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut penganan tradisional atau oriental (Dekstromerphan, 2016). Namun kemudian digeneralisasikan oleh masyarakat untuk menyebut segala bentuk makanan yang bukan makanan utama. Tak peduli apakah itu oriental atau kontinental. Semua selama bukan merupakan makanan utama maka disebut kue. Kue di Indonesia dapat

diartikan dengan segala macam yang dapat disantap dan dimakan disamping 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 minuman yang disajikan kepada tamu atau sebagai bekal kantor atau sekolah. Setiap Negara mempunyai kekhasan makanan kecil atau kue-kuenya, 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. Bila diperhatikan 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).

Secara umum minuman adalah segala sesuatu yang dapat dikonsumsi dan dapat menghilangkan rasa haus dan dahaga, minuman itu juga merupakan kebutuhan bagi seluruh makhluk hidup begitu pula dengan manusia. Menurut Winarta (2006) minuman umumnya berbentuk cairan namun ada juga yang berbentuk padat seperti es. Di Indonesia banyak ditemukannya berbagai macam

minuman tradisional, meskipun secara umum memiliki komposisi yang berbagai macam. Namun pada setiap daerahnya memiliki kekhasan yang berbeda. Hal ini tidak terlepas dari latar belakang sosial budaya, sumber daya situasi yang berbeda pada setiap daerahnya yang memberikan beberapa pengaruh terhadap resep dan cara meracik macam minuman tersebut, (Desktrometorphan, 2016).

2.4 Metode Penelitian

2.4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *Research and Development*. *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* dapat berupa bahan ajar berbasis *flipbook* yang merupakan media pembelajaran pada matakuliah Kue dan Minuman Indonesia. Langkah-langkah penelitian *Research and Development* itu sendiri menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2009) meliputi beberapa tahap, diantaranya: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produk massal.

2.4.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di Program Studi Pendidikan Tata Boga Jurusan PKK Fakultas Teknik Unimed. Waktu penelitian mulai bulan Mei-Desember 2021.

2.4.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Kelas A dan B angkatan 2020 dengan jumlah 40 orang mahasiswa dan 1 orang dosen. Penentuan sampel secara purposive sampling. Sehingga jumlah sampel sebanyak 40 orang mahasiswa.

2.4.4 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan pendapat Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2009), peneliti merumuskan tahap penelitian yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapainya (Haryanto, Dwiyojo, & Sulistyorini, 2015). Berdasarkan pendapat tersebut maka penelitian pengembangan bahan ajar *flipbook* ini hanya menggunakan 7 tahap dari 10 tahap yang ada. Tahap yang ditempuh oleh peneliti hanya sampai pada tahap revisi desain yang dirumuskan kedalam 7 tahapan. Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar flipbook untuk meningkatkan penguasaan mahasiswa. Berikut penjelasan dari 7 tahapan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini.

1. Potensi Masalah

Sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran atau bahan ajar ini terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan guna melihat gambaran kondisi di lapangan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia. Kemudian menganalisis permasalahan. Analisa kebutuhan ini dilakukan dengan observasi. Observasi ini dilakukan di Prodi Pendidikan Tata Boga FT Unimed. Proses yang

dilakukan penelitian ini adalah menganalisis literatur yang terkait dengan pengembangan bahan ajar khususnya tentang *bahan ajar berbasis flipbook* dan wawancara dengan dosen dan mahasiswa yang bertujuan untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi di lapangan sehubungan dengan pembelajaran matakuliah Kue dan Minuman Indonesia.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Setelah langkah potensi dan masalah serta mengumpulkan informasi, selanjutnya pengembangan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* sebagai penunjang pada matakuliah Kue dan Minuman Indonesia. Dengan menggunakan aplikasi *flipbook* diperoleh dari sumber yang mengacu pada materi yang digunakan. Pembuatan bahan ajar ini sesuai dengan RPS matakuliah Kue dan Minuman Indonesia.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini bahan ajar berbasis *flipbook* sebagai penunjang pada Mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia akan lebih menarik dari bahan ajar sebelumnya. Validasi ini dikatakan sebagai validasi rasional, karena validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi bahan ajar *flipbook* terdiri dari dua tahap, yaitu:

a. Uji ahli materi

Uji ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi, sistematika materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi dan kesesuaian materi dengan RPS Matakuliah Kue dan Minuman Indonesia. Uji ahli materi menggunakan 3 (tiga) orang ahli materi pengampu matakuliah kue dan Minuman Indonesia .

b. Uji ahli media

Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* untuk mengetahui kemenarikan serta keefektifan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* dalam proses pembelajaran. Uji ahli media dilakukan oleh 3 (tiga) orang ahli, yang merupakan ahli dalam bidang teknologi. Ahli media mengkaji pada aspek kegrafikan, penyajian, kebahasaan dan kesesuaian bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook*.

c. Uji ahli Bahasa

Uji ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan bahan ajar *flipbook* untuk mengetahui kemenarikan serta keefektifan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Uji ahli bahasa dilakukan oleh 3 (tiga) orang ahli dalam bahasa. Ahli bahasa mengkaji pada aspek kebahasaan dan kesesuaian bahan ajar *flipbook*.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui kelemahan dari bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik

lagi. Apabila perubahan-perubahan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru tersebut sangat besar dan mendasar, evaluasi formatif yang kedua perlu dilakukan. Akan tetapi, apabila perubahan itu tidak terlalu besar dan tidak mendasar, produk baru itu siap dipakai di lapangan sebenarnya.

6. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai *bahan ajar flipbook* yang dikembangkan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* ini menarik. Untuk uji coba produk dilakukan dengan 2 cara yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

a. Uji Kelompok Kecil

Pada tahap ini, uji coba dilakukan untuk mengetahui respon dosen dan mahasiswa yang dapat memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada 10 orang mahasiswa.

b. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan merupakan tahap terakhir yang perlu dilakukan. Pada tahap ini tentunya media yang dikembangkan atau dibuat sudah mendekati sempurna setelah melalui tahap pertama tersebut. Pada uji lapangan pada 30 orang mahasiswa.

7. Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk, apabila respon dosen dan mahasiswa mengatakan bahwa produk ini baik dan menarik, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar telah selesai dikembangkan, sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk

akhir yang menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran matakuliah Kue dan Minuman Indonesia.

2.4.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* ini menggunakan tiga jenis, yaitu wawancara, dokumentasi dan kuesioner (angket).

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana pewawancara (peneliti atau yang diberi tugas melakukan pengumpulan data) dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook*.

2. Dokumentasi

Pada saat uji coba produk bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* peneliti mengumpulkan data-data tentang keadaan mahasiswa.

3. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden

untuk dijawabnya. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka. Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba bahan ajar. Evaluasi bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli bahasa. Sedangkan uji coba bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* dengan memberikan angket kepada mahasiswa dan dosen uji coba skala kecil dan mahasiswa uji coba lapangan.

2.4.6. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Selain menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook*, disusun juga instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan. 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 bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook*.

2. Instrumen Validasi

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi, dan kebahasaan, serta berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook*. 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 validari 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	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

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kegrafikan, dan kebahasaan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi flipbook. 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 validari 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

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
II. Aspek Kelayakan Bahasa	A. Lugas	
	B. Komunikatif	1,2,3
	C. Dialogis dan Interaktif	4 5,6
	D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.	7,8
	E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa.	9,10
	F. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	11,12

c. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kebahasaan, serta berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook*. Angket validasi ahli bahasa yang diberikan diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan).

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.

2.4.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook*. Data yang diperoleh melalui instrumen uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif

kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel.

1. Analisis Data Validasi Ahli

Angket validasi ahli terkait kegrafikan, penyajian, kesesuaian isi, kebahasaan kelengkapan materi dan kesesuaian bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook*. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat Baik/Valid
3	Baik/Cukup Valid
2	Kurang Baik/Kurang Valid
1	Sangat Kurang Baik/Tidak Valid

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing validator ahli materi, ahli media dan bahasa tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan kevalidan dan kelayakan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook*. Penkonversian skor menjadi pertanyaan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 4.

Tabel 4 .Kriteria Validasi

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$3,26 < x \leq 4,00$	Sangat Baik/Valid	Tidak Revisi
$2,51 < x \leq 3,26$	Baik/Cukup Valid	Revisi sebagian
$1,76 < x \leq 2,51$	Kurang Baik/Kurang Valid	Revisi sebagian & pengkajian ulang materi
$1,00 < x \leq 1,76$	Sangat Kurang Baik/Tidak Valid	Revisi Total

2. Analisis Data Uji Coba Produk

Angket respon mahasiswa terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam Tabel 5.

Tabel 5. Skor Penilaian Uji Coba

Skor	Pilihan Jawaban Kemenarikan
4	Sangat Baik/Sangat Menarik
3	Baik/Menarik
2	Kurang Baik/Kurang Menarik
1	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Menarik

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing mahasiswa tersebut kemudian dicari rata-rata dan dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan kemenarikan. Penkonversian skor menjadi pertanyaan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 6

Tabel 6. Kriteria untuk Uji Kemenarikan

Skor Kualitas	Pertanyaan Kualitas Aspek Kemenarikan
$3,26 < x \leq 4,00$	Sangat Baik/Sangat Menarik
$2,51 < x \leq 3,26$	Baik/Menarik
$1,76 < x \leq 2,51$	Kurang Baik/Kurang Menarik
$1,00 < x \leq 1,76$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Menarik

Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n xi}{n}$$

$$xi = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maks}} \times 4$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata akhir

X_i = Nilai uji operasional angket setiap mahasiswa

n = Banyaknya mahasiswa yang mengisi angket

BAB III

BAHAN AJAR BEBASIS *FLIPBOOK* UNTUK PENGOLAHAN KUE DAN MINUMAN

3.1 Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook*

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh penulis yaitu menghasilkan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *Flipbook*. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut sugiyono yang dilakukan dari tahap 1 hingga tahap 7. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook*. Identifikasi masalah dalam penelitian ini dengan melakukan analisis kebutuhan pada dosen dan mahasiswa Pendidikan Tata Boga. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan diperoleh masalah yang mendasar yaitu mahasiswa dan dosen membutuhkan bahan ajar berbasis *flipbook* pada matakuliah Kue dan Minuman Indonesia.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah proses potensi dan masalah selesai, maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan informasi. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan melalui pengembangan bahan ajar. Tahap pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan masalah yang ada kepada dosen dan mahasiswa berupa hasil wawancara. Tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi seperti jurnal-jurnal yang berkaitan

dengan Pengembangan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *flipbook* serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian.

3. Desain Produk

Setelah dilakukan analisis kebutuhan langkah selanjutnya adalah desain produk. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain produk pengembangan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook*. Langkah-langkah penyusunan desain produk ini, adalah menyesuaikan capaian pembelajaran sesuai dengan RPS. Bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* menggunakan ukuran kertas A4 ; skala spasi 1,0; jenis huruf *Time New Roman*, serta aplikasi *flipbook* .

Adapun desain produk pengembangan bahan ajar adalah terdiri dari cover depan dan cover belakang, halaman tim pengembang, kata pengantar, daftar isi, didalam bahan ajar terdiri dari beberapa bab dan soal-soal, kemudian terdapat, daftar pustaka serta adanya gambar-gambar yang menarik sehingga mahasiswa tidak bosan pada waktu pembelajaran berlangsung. Pada gambar 2 dapat dilihat tampilan bahan ajar *Flipbook* Kue dan Minuman Indonesia.



Gambar 2. Tampilan bahan ajar *Flipbook* Kue dan Minuman Indonesia.

4. Validasi Desain

Penelitian dan pengembangan bahan ajar yang telah selesai didesain, selanjutnya divalidasi tahap awal oleh validator yang diberikan kepada 3 validator ahli materi, 3 validator ahli media dan 3 validator ahli bahasa. Instrumen validasi menggunakan skala *Likert*. Adapun hasil validasi ahli sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

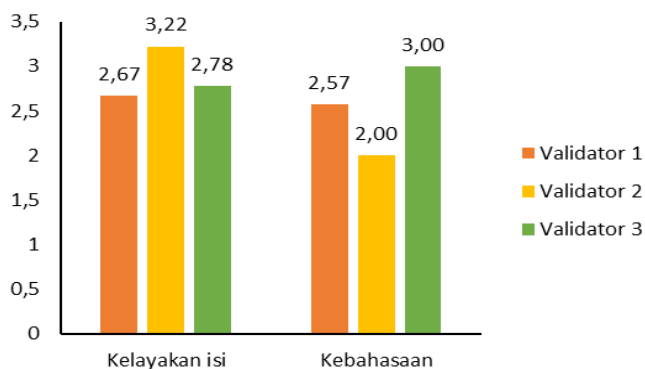
Validasi dari ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi terdiri dari 3 dosen pengampu matakuliah Kue dan Minuman Indonesia. Data hasil validasi materi tahap 1 dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Materi

Aspek	Nilai Rataan	Kategori
Kelayakan Isi	2,88	Baik
Kebahasaan	2,52	Baik

Berdasarkan hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi pada Tabel 7 dapat dilihat bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai pada aspek kelayakan isi diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,88 dengan kriteria baik dan aspek kebahasaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,52 dengan kriteria “baik”. Hasil validasi ahli materi pada tahap 1 nilai pada aspek kebahasaan memperoleh nilai terendah sehingga lebih banyak yang diperbaiki.

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk grafik untuk melihat penilaian ahli materi tahap 1 dari masing-masing validator terdapat 2 aspek yaitu aspek kelayakan isi dan kebahasaan. Pada gambar 3 dapat dilihat hasil validasi ahli materi pada tahap 1. Terlihat dari gambar 3 grafik hasil validasi ahli materi pada tahap 1 nilai pada aspek kebahasaan memperoleh nilai terendah sehingga lebih banyak yang diperbaiki.



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

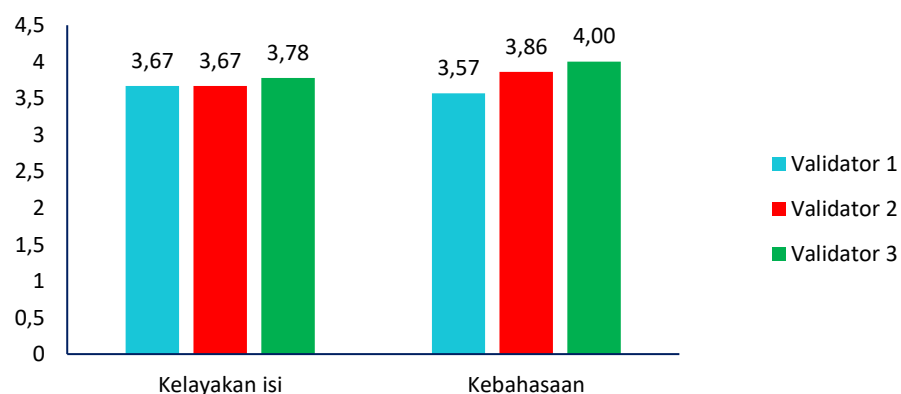
Berdasarkan Tabel 8 hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi, dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai pada aspek kelayakan isi diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,70 dengan kriteria “sangat baik” dan aspek kebahasaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,80 dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi ahli materi pada tahap 2 nilai rata-rata paling tinggi adalah pada kebahasaan, dari semua aspek mengalami peningkatan dan sudah masuk dalam kriteria layak maka bahan ajar sudah baik dan tidak dilakukan kembali perbaikan.

Tabel 8. Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Materi

Aspek	Nilai Rataan	Kategori
Kelayakan Isi	3,70	Sangat Baik
Kebahasaan	3,80	Sangat Baik

Hasil penilaian validasi ahli materi tahap 1 mengalami peningkatan pada validasi ahli materi tahap 2. Adapun nilai untuk aspek kelayakan isi pada tahap 1 diperoleh rata-rata skor sebesar 2,88 dengan kriteria “baik” dan pada tahap 2 rata-rata skor kualitas isi sebesar 3,70 dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan ahli materi pada aspek kebahasaan, pada tahap 1 diperoleh rata-rata sebesar 2,52 dengan kriteria “baik” dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata sebesar 3,80 dengan kriteria “sangat baik”. Terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari tahap 1 ke tahap 2, baik pada aspek kelayakan isi maupun pada aspek kebahasaan.

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk grafik. Untuk melihat penilaian ahli materi tahap 2 dari masing-masing validator terdapat 2 aspek yaitu aspek kelayakan isi dan kebahasaan. Pada gambar 4, terlihat dari grafik hasil validasi ahli materi pada tahap 2 nilai rata-rata paling tinggi adalah pada kebahasaan, dari semua aspek mengalami peningkatan dan sudah masuk dalam kriteria layak maka bahan ajar *flipbook* sudah baik dan tidak dilakukan kembali perbaikan.



Gambar 4. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

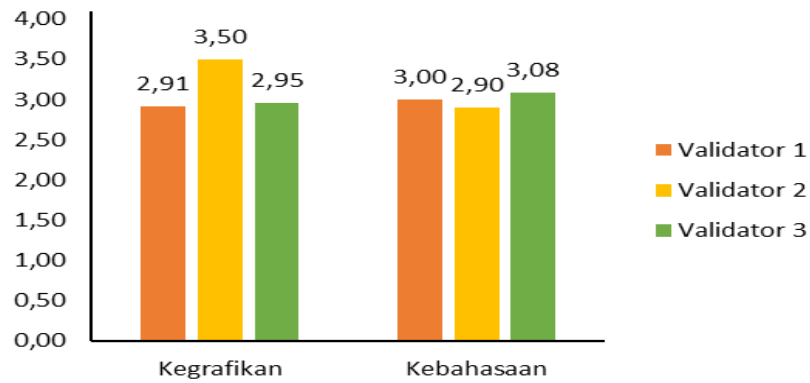
b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian bahan ajar dengan aplikasi *flipbook*. Adapun validator yang menjadi ahli media terdiri dari 3 dosen ahli teknologi. Hasil data validasi media tahap 1 dapat dilihat pada Tabel 9. Berdasarkan hasil validasi tahap 1 oleh ahli media diperoleh hasil penilaian ahli media yang terdiri dari 2 aspek yaitu aspek kegrafikan dan kebahasaan. Pada aspek kegrafikan diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,10 dengan kriteria “baik” dan aspek kebahasaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 3 dengan kriteria “baik”. Hasil validasi ahli media pada tahap 1 nilai pada aspek kebahasaan memperoleh nilai terendah pada aspek kebahasaan maka yang harus lebih banyak untuk di perbaiki adalah dari segi aspek kebahasaan.

Tabel 9. Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media

Aspek	Nilai Rataan	Kategori
Kegrafikan	3,10	Baik
Kebahasaan	3,00	Baik

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 1 oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik untuk melihat hasil penilaian ahli media tahap 1 dari masing-masing validator terhadap aspek kegrafikan dan kebahasaan. Pada gambar 4 dapat dilihat grafik hasil validasi ahli media tahap 1. Pada gambar 5, terlihat dari grafik hasil validasi ahli media pada tahap 1 nilai pada aspek kebahasaan memperoleh nilai terendah pada aspek kebahasaan maka yang harus lebih banyak untuk di perbaiki adalah dari aspek segi kebahasaan.



Gambar 5. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

Hasil validasi ahli media pada tahap 2 dapat dilihat pada Tabel 10 yaitu nilai rata-rata dari semua aspek mengalami peningkatan yang cukup baik dan sudah masuk dalam kriteria layak maka bahan ajar sudah baik dan tidak dilakukan perbaikan kembali.

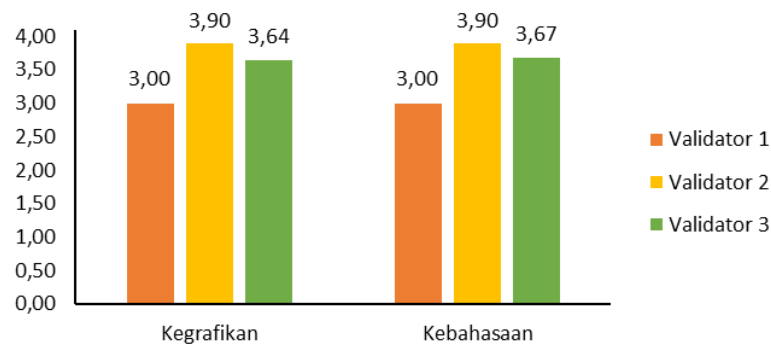
Tabel 10. Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Media

Aspek	Nilai Rataan	Kategori
Kegrafikan	3,50	Sangat Baik
Kebahasaan	3,52	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil penilaian validasi ahli media tahap 1 mengalami peningkatan pada validasi ahli media tahap 2. Adapun nilai untuk aspek kegrafikan pada tahap 1 diperoleh rata-rata skor 3,10 dengan kriteria “baik” dan pada tahap 2 rata-rata skor aspek kegrafikan sebesar 3,50 dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan rata-rata skor aspek kebahasaan sebesar 3 dengan kriteria “baik” dan pada tahap 2 rata-rata skor aspek kebahasaan sebesar 3,52 dengan kriteria “sangat baik”.

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 2, oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik untuk melihat hasil penilaian ahli media tahap 2 dari

masing-masing validator terhadap aspek kegrafikan dan kebahasaan. Pada gambar 6. terlihat dari grafik hasil validasi ahli media pada tahap 2 nilai rata-rata dari semua aspek mengalami peningkatan yang cukup baik dan sudah masuk dalam kriteria layak maka bahan ajar *flipbook* sudah baik dan tidak dilakukan perbaikan kembali.



Gambar 6. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

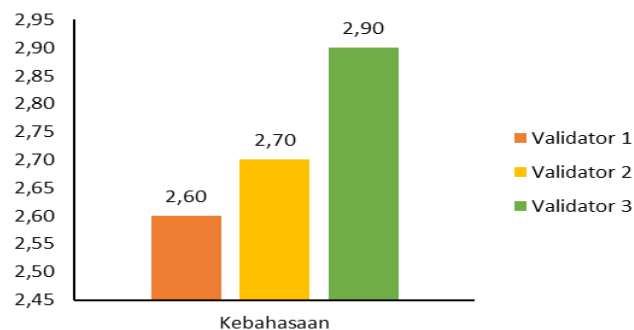
c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penelitian ini validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji kelengkapan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hasil data validasi bahasa tahap 1 dapat dilihat pada Tabel 11. Dari hasil validasi penilaian oleh ahli bahasa yang terdiri dari 1 aspek yaitu aspek kebahasaan. Pada aspek kebahasaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,71 dengan kriteria “baik”. Karena nilai masih tergolong rendah maka masih banyak yang harus diperbaiki sebagaimana saran dari validator.

Tabel 11. Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Bahasa

Aspek	Nilai Rataan	Kategori
Kebahasaan	2,71	Baik

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 1, oleh ahli bahasa disajikan juga data dalam bentuk grafik untuk melihat hasil penilaian ahli bahasa tahap 1 dari masing-masing validator terhadap aspek kebahasaan. Pada gambar 7. terlihat dari grafik hasil validasi ahli bahasa pada tahap 1 validator 1, validator 2 juga belum memenuhi standar baik dan begitu pula validator 3. Karena nilai masih tergolong rendah maka masih banyak yang harus diperbaiki sebagaimana saran dari validator.



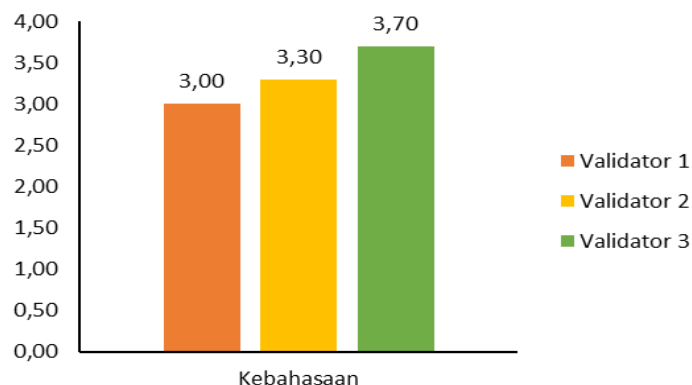
Gambar 7. Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1

Berdasarkan hasil validasi tahap 2 oleh ahli bahasa pada Tabel 12 diperoleh hasil penilaian ahli bahasa yang terdiri dari 1 aspek yaitu aspek kebahasaan. Pada aspek kebahasaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,33 dengan kriteria “Sangat baik”. Nilai rata-rata dari aspek kebahasaan mengalami peningkatan yang cukup baik dan sudah masuk dalam kriteria layak maka bahan ajar flipbook sudah baik dan tidak dilakukan perbaikan kembali.

Tabel 12. Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Bahasa

Aspek	Nilai Rataan	Kategori
Kebahasaan	3,33	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil penilaian validasi ahli bahasa tahap 1 mengalami peningkatan pada validasi ahli bahasa tahap 2. Adapun nilai untuk aspek kebahasaan pada tahap 1 diperoleh rata-rata skor 2,71 dengan kriteria “baik” dan pada tahap 2 rata-rata skor aspek kebahasaan sebesar 3,33 dengan kriteria “sangat baik”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 1, oleh ahli bahasa disajikan juga data dalam bentuk grafik untuk melihat hasil penilaian ahli bahasa tahap 1 dari masing-masing validator terhadap aspek kebahasaan. Pada gambar 8. terlihat dari grafik hasil validasi ahli bahasa pada tahap 1 nilai rata-rata dari mengalami peningkatan yang cukup baik dan sudah masuk dalam kriteria layak maka bahan ajar *flipbook* sudah baik dan tidak dilakukan perbaikan kembali.



Gambar 8. Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa 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 definisi gambar-gambar lebih banyak lagi dan menambahkan soal beserta kunci jawaban. 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 bahan ajar 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 peneliti dan pengembang memperbaiki sebagaimana mestinya.

6. 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 bahan ajar 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 *bahan ajar* 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 bahan ajar 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 *bahan ajar* dengan menggunakan aplikasi *flipbook*, produk dikatakan kemenarikannya sangat tinggi sehingga tidak dilakukan uji coba ulang.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi

flipbook, produk dikatakan kemenarikannya sangat tinggi sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya bahan ajar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar bagi mahasiswa dan dosen pada matakuliah Kue dan Minuman Indonesia.

3.2 Bahan Ajar *Flipbook* Untuk Pengolahan Kue dan Minuman

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai kelayakan ahli materi baik 3,23 dan nilai kelayakan ahli media sangat baik 3,28 sedangkan nilai kelayakan ahli Bahasa baik 3,02. Respon mahasiswa sangat menarik 3,33 pada uji coba kelompok kecil dan 3,49 pada uji coba lapangan, respon uji coba dosen sangat menarik 3,64. Hasil penelitian ini menunjukkan bahan ajar berbasis *flipbook* 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 IV SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* yang dihasilkan dengan tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.
2. Pada tahap validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi, dan ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata dengan kriteria baik, sedangkan untuk ahli media diperoleh nilai rata-rata dengan kriteria sangat baik.
3. Respon dosen terhadap bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* diperoleh nilai rata-rata skor 3,64 dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan respon mahasiswa terhadap bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flipbook* diperoleh nilai rata-rata skor 3,49 dengan kriteria sangat menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, dan Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Asmi, A. R., Surbakti, A. N. D., & C., H. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27, 1–10.
- Aris Munandar dan Swaditya Rizki. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komputer Menggunakan Flipbook Maker Disertai Nilai Islam Pada Materi Peluang Aksioma: *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Universitas Muhammadiyah Metro. ISSN 2089-8703 (Print) Volume 8, No. 1, 2019, 262-269 ISSN 2442-5419 (Online) DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1957262>
- Anisah Candra Meidita dan Joni Susilowibowo. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2217 - 2231 EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Research & Learning in Education <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.*
- Budi Arifitama. (2018). Bahan Ajar Flipbook Online Mata Kuliah PTI Menggunakan Pendekatan Augmented Reality. *Jurnal Teknodik Vol. 22 No. 1, Juni 2018*.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Dekstrometorphan. 2016. Mengolah Kue Indonesia. Diakses pada tanggal 4 Mei 2020. <http://destrometorphan.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
- Gifar Fahrezi, dan Susanti, (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan* Vol. 16, No 1 Juli 2021, hal. 58-70 <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc> e-ISSN: 2527-9998 DOI: 10.29408/edc.v16i1.3550.

- Haryanto, T. S., W. D. Dwiyoogo, and Sulistyorini. (2015) Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo." *Jurnal Pendidikan Jasmani* 25, No. 1.
- Juwati, Syaiful Abid, Adi Rohman & Tri Repico Indani. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Sastra Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Di STKIP-PGRI Lubuk Linggau. *DIKLASTR: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Linguistik, Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia*. Vol. 1 No. 2.
- Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 04, Nomor 02, Hal. 451-456. Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- 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. <http://journal.unyac.id/index.php>.
- Praspita, R., & Rosy, B. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Volume 9, Nomor 1.
- Rahmawati, Annisa, dan Isroah. 2013. "Pengguna 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.
- Rossita Dwi Ayu. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Otk Humas & Keprotokolan KelaS XI OTKP SMKN 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Volume 07 Nomor 03 Tahun 2019, 27-34.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Widuastuti A dan Wangid M.R. 2015. Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Karakter* Edisi Oktober 2015, TH. V, No.2. Diakses tanggal 5 Mei 2020. <http://journal.uny.ac.id/index.php>.

Wulan Noviyanita (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Program Linear Kelas X SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* p. ISSN: 2303 -3983 e. ISSN:2548-3994 Vol. 6 No. 2 Juli 2018 Hal 41 – 49.

Yasinta Lisa, dan Nelly Wedyawati. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Matematika Dasar Berbasis Metakognisi Menggunakan Flipbook Maker Untuk Mahasiswa Pendidikan Biologi Stkip Persada Khatulistiwa Sintang. VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol.12. No.1. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/index>

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

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. PENILAIAN BAHAN AJAR

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 jabaran 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.

Butir Penilaian	Deskripsi
7. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi.	Gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik
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)

Butir Penilaian	Deskripsi
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.

Butir Penilaian	Deskripsi
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. Ketertautan 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)

Butir Penilaian	Deskripsi
1. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata mahasiswa.	Adanya keterkaitan 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.	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
A. Kesesuaian Materi dengan RPS	1. Kelengkapan materi.				
	2. Keluasan materi.				
	3. Kedalaman materi.				
B. Keakuratan Materi	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.				
	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.				
D. Mendorong Keingintahuan	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>Inquiry</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
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.

Butir Penilaian	Deskripsi
13b. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, all 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 variasi 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.	Befungsi untuk memperjelas materi / teks sehingga mampu menambah pemahaman dan pengertian peserta didik pada informasi yang disampaikan.
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.
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 “√” 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.					
	e. Spasi antar huruf (<i>kerning</i>) normal.				

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN			
		SK	K	B	SB
	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?