

# Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Minuman Campuran Non-Alkohol (*Mocktail*) pada Mata Kuliah Pengelolaan Bar

*Development of Flipbook Learning Media for Non-Alcoholic Mixed Beverages (Mocktails) in the Bar Management Course*

**Putu Agung Diana Putra Kesiman\*, Ni Wayan Sukerti, Cokorda Istri Raka Marsiti**

Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

\* [agungkesiman23@gmail.com](mailto:agungkesiman23@gmail.com) (Primary Contact)

---

## ABSTRACT

### Keywords

Bar Management,  
Digital Learning  
Media, Flipbook,  
Instructional Media,  
Mocktail

### Article History

Received: 2026-07-07  
Accepted: 2026-07-20

The increasing use of digital technology in higher education has encouraged the development of innovative instructional media that can enhance both theoretical understanding and practical competencies. Feasibility and student acceptance of a flipbook-based learning medium for the Non-Alcoholic Mixed Beverages (Mocktail) topic in the Bar Management course were the focus of evaluation in this study, which was designed to develop such a medium. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, consisting of the define, design, develop, and disseminate stages. The developed product was evaluated through expert validation involving material, media, and instructional design specialists, followed by a limited trial with undergraduate culinary vocational students. The validation results indicated excellent feasibility, with scores of 90.00% from material experts, 95.00% from media experts, and 95.45% from instructional design experts. Student responses also demonstrated a very positive evaluation, reaching 86.00%. These findings suggest that the flipbook is an effective and appropriate digital learning resource for supporting Bar Management instruction and promoting independent learning.

---

Copyright © 2026, Kesiman et al.  
Published by MAN 4 Kota Pekanbaru  
DOI: [10.56113/takuana.v5i2.621](https://doi.org/10.56113/takuana.v5i2.621)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna kini dapat tercipta melalui pemanfaatan media pembelajaran, sebagai salah satu dampak transformasi berbagai aspek pendidikan yang didorong oleh pesatnya perkembangan teknologi digital. Sarana yang memfasilitasi peserta didik membangun pemahaman secara mandiri, melalui penyajian informasi yang menarik dan mudah diakses, kini menjadi fungsi media pembelajaran, tidak sekadar alat bantu penyampaian materi seperti sebelumnya. Peran penting dalam mendukung

penyampaian materi, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, dijelaskan oleh Ramadani *et al.* (2023) sebagai fungsi utama media pembelajaran. Pada pembelajaran yang memadukan teori dan praktik, keberadaan media yang sesuai menjadi semakin penting karena dapat membantu mahasiswa memahami konsep sekaligus prosedur kerja secara lebih sistematis (Wijaya *et al.*, 2019). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital merupakan salah satu upaya yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan vokasional.

Salah satu mata kuliah yang memerlukan dukungan media pembelajaran inovatif adalah Pengelolaan Bar, khususnya pada materi minuman campuran non-alkohol (*mocktail*). Materi ini tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga keterampilan praktik, seperti mengenali karakteristik bahan, menentukan komposisi minuman, menerapkan teknik pencampuran, hingga menghasilkan penyajian yang memiliki nilai estetika. Dalam praktiknya, proses pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala karena penyampaian materi sering bergantung pada metode ceramah, presentasi, maupun video yang bersifat umum sehingga belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar mahasiswa. Belum terhubungnya pemahaman konseptual dengan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran praktik disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Prasasti & Anas (2023). Selain itu, teori *cognitive load* menjelaskan bahwa penyajian materi melalui media yang memadukan unsur visual dan interaktif dapat membantu mengurangi beban kognitif sehingga mahasiswa lebih mudah memahami informasi yang dipelajari (Sandy *et al.*, 2022). Peningkatan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran dinyatakan Makbul (2021) sebagai dampak dari media digital interaktif; sementara itu, alternatif untuk mengatasi keterbatasan fasilitas praktik sekaligus memperluas akses belajar secara mandiri ditegaskan Hendrianti *et al.* (2015) dapat diperoleh melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Kontribusi positif terhadap kualitas proses belajar ditunjukkan oleh pengembangan media pembelajaran digital, sebagaimana terungkap dalam berbagai penelitian terdahulu. Tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli, serta respons peserta didik yang sangat baik, berhasil diperoleh Yahnna *et al.* (2024) dalam pengembangan media video pembelajaran pada materi *table set-up Russian service* menggunakan model 4D. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Maharani *et al.* (2024), yang menghasilkan media video pembelajaran pada materi *sweet bread* dengan kategori sangat layak dan memperoleh tingkat penerimaan mahasiswa yang tinggi. Pada media berbasis *flipbook*, Pratiwi *et al.* (2025) membuktikan bahwa *flipbook* pelayanan prima dinilai sangat layak serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil yang sejalan juga diperoleh Arinta *et al.* (2025) melalui pengembangan *flipbook* hidangan *main course* yang memperoleh validasi sangat baik dari para ahli maupun pengguna.

Perbedaan signifikan antara peserta didik yang menggunakan buku digital berbasis *flipbook* dan kelompok yang menggunakan media konvensional ditunjukkan oleh penelitian Suyasa *et al.* (2021), yang turut memperkuat efektivitas *flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya, Dewi & Wibawa (2024) menemukan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam media *flipbook* mampu meningkatkan literasi sains mahasiswa, sedangkan Dwindahari *et al.* (2025) membuktikan bahwa *interactive flipbook* berbasis pemecahan masalah memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif pada berbagai bidang

keilmuan diperlihatkan oleh media digital, khususnya *flipbook*, berdasarkan berbagai temuan tersebut.

Selain didukung oleh hasil penelitian sebelumnya, pengembangan media *flipbook* juga memiliki landasan teoritis yang kuat. Media pembelajaran dipahami sebagai sarana yang menjembatani penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif (Prasasti & Anas, 2023). Keberadaan media yang tepat mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Daniyati *et al.*, 2023). Buku elektronik interaktif yang mengombinasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu tampilan pembelajaran disebut *flipbook*, salah satu bentuk media digital yang berkembang pesat saat ini (Masitoh, 2022). Pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media cetak biasa mampu dihadirkan oleh media ini, menjadi salah satu keunggulan utamanya (Sari & Ahmad, 2021), meskipun penggunaannya masih bergantung pada ketersediaan jaringan internet (Ramadhina & Pranata, 2022). Menurut Silfia (2023), karakteristik *flipbook* yang menyerupai buku cetak namun diperkaya fitur multimedia menjadikannya lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami materi. Pada penelitian ini, materi yang dikembangkan berfokus pada minuman campuran non-alkohol (*mocktail*), yaitu minuman yang diracik tanpa kandungan alkohol dengan memanfaatkan berbagai bahan seperti jus, sirup, minuman bersoda, dan bahan pendukung lainnya sehingga menghasilkan cita rasa serta tampilan yang menarik (Juniari, 2020).

Materi tata hidangan, *bakery*, pelayanan prima, kuliner Eropa, literasi sains, maupun pembelajaran IPA masih menjadi fokus sebagian besar penelitian, meskipun efektivitas media video maupun *flipbook* telah dibuktikan oleh berbagai penelitian tersebut. Hingga saat ini, penelitian yang secara khusus mengembangkan media *flipbook* interaktif untuk materi *mocktail* (minuman campuran non-alkohol) pada mata kuliah Pengelolaan Bar di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian sekaligus kebutuhan akan media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik pembelajaran vokasional berbasis praktik, sehingga mahasiswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menguasai keterampilan prosedural sebelum pelaksanaan praktikum.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya memanfaatkan *flipbook* sebagai media penyampaian materi, penelitian ini mengembangkan media *flipbook* yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran Mata Kuliah Pengelolaan Bar dengan mengintegrasikan peta konsep, petunjuk penggunaan, ilustrasi, gambar, video pembelajaran, penyajian prosedur kerja secara bertahap (*step-by-step*), serta evaluasi pembelajaran dalam satu media yang terstruktur. Karakteristik tersebut dirancang untuk menjembatani pembelajaran teori dan praktik, memfasilitasi pembelajaran mandiri, serta meningkatkan kesiapan mahasiswa sebelum mengikuti kegiatan praktikum. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada pengembangan media untuk materi *mocktail*, tetapi juga pada desain konseptual *flipbook* yang secara khusus dikembangkan guna mendukung pembelajaran vokasional berbasis keterampilan prosedural. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi minuman campuran non-alkohol (*mocktail*), pengujian tingkat kelayakan berdasarkan penilaian para ahli, serta respons mahasiswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan menjadi tujuan penelitian ini..

## 2. METODE

### 2.1. Desain Penelitian

Media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi Minuman Campuran Non-Alkohol (*mocktail*) dalam mata kuliah Pengelolaan Bar dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode R&D digunakan karena berorientasi pada pengembangan sekaligus pengujian kelayakan suatu produk pembelajaran (Sugiyono, 2023). Model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan et al. (1974), meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, menjadi acuan proses pengembangan ini. Produk pembelajaran yang sistematis dan sesuai kebutuhan pengguna mampu dihasilkan melalui model pengembangan tersebut, menurut Yudianto & Eldarni (2023).

### 2.2. Prosedur Pengembangan

Tahap *define* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik materi. Tahap *design* berfokus pada penyusunan isi, tampilan, dan struktur *flipbook*, sedangkan tahap *develop* meliputi pembuatan produk, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, serta revisi berdasarkan masukan validator. Respons terhadap media yang dikembangkan diperoleh melalui uji coba terbatas kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner pada tahap *disseminate*.

### 2.3. Teknik Analisis Data

Angket validasi ahli dan angket respons mahasiswa menggunakan skala Likert lima tingkat menjadi sumber perolehan data penelitian. Validitas instrumen dianalisis menggunakan rumus Gregory dengan melibatkan dua validator untuk mengetahui tingkat kesesuaian isi instrumen (Mertasari, 2021). Tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ditentukan melalui analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase terhadap hasil penilaian validator dan respons mahasiswa.

**Tabel 1.** Tabulasi Penilaian Validator

| Penilai 2                 | Penilai 1 Kurang Relevan<br>(Skor 1-2) | Penilai 1 Sangat Relevan<br>(Skor 3-5) |
|---------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|
| Kurang Relevan (Skor 1-2) | A                                      | B                                      |
| Sangat Relevan (Skor 3-5) | C                                      | D                                      |

Tabel 1 menunjukkan tabulasi penilaian validator yang digunakan dalam perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus Gregory. Tabulasi tersebut menggambarkan tingkat kesepakatan antara dua orang validator terhadap setiap butir instrumen yang dinilai. Hasil tabulasi selanjutnya digunakan untuk menentukan koefisien validitas isi sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan instrumen sebelum diterapkan pada proses validasi media pembelajaran (Mertasari, 2021).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil Penelitian

Untuk Mata Kuliah Pengelolaan Bar di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, sebuah media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi Minuman Campuran Non-Alkohol (*mocktail*) berhasil dihasilkan lewat penelitian ini. Pengembangan media dilakukan menggunakan model 4D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, diperkaya dengan gambar, video, audio, dan navigasi interaktif sehingga dapat diakses melalui perangkat digital, dimuat dalam produk yang dihasilkan. Ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, lewat proses validasi setelah media rampung dikembangkan, menjadi tahap awal, sebelum uji respons mahasiswa sebagai pengguna menyusul kemudian.



**Gambar 1.** Tampilan Awal Media Pembelajaran *Flipbook*

Halaman sampul, petunjuk penggunaan, peta konsep, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan daftar isi menjadi tampilan pendahuluan yang mengawali media pembelajaran yang dikembangkan. Penyusunan bagian awal tersebut bertujuan memberikan gambaran umum mengenai isi media sekaligus memudahkan mahasiswa memahami alur penggunaan *flipbook*. Selain menampilkan identitas media, bagian pendahuluan juga dirancang agar pengguna dapat mengakses setiap materi secara lebih sistematis melalui navigasi yang tersedia. Penyajian tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemudahan penggunaan media selama proses pembelajaran.



**Gambar 2.** Tampilan Isi Media Pembelajaran *Flipbook*

Bagian isi *flipbook* memuat materi Minuman Campuran Non-Alkohol (*mocktail*) yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran pada Mata Kuliah Pengelolaan Bar. Materi disajikan secara bertahap mulai dari konsep dasar, alat dan bahan, teknik pembuatan, hingga contoh resep yang dilengkapi ilustrasi serta video pendukung. Integrasi berbagai unsur multimedia tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan bahan ajar berbasis teks. Dengan demikian, mahasiswa dapat mempelajari materi secara mandiri melalui satu media pembelajaran yang terintegrasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak pada seluruh aspek penilaian. Validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 90%, ahli media sebesar 95%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 95,45%. Sangat baik, dengan persentase 86%, menjadi hasil uji respons mahasiswa, mengindikasikan media *flipbook* yang mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu pemahaman mahasiswa terhadap materi *mocktail*. Tabel 2 menyajikan ringkasan hasil penelitian tersebut.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Validasi dan Respons Pengguna

| Aspek Penilaian   | Rata-rata Persentase | Kategori     |
|-------------------|----------------------|--------------|
| Ahli Materi       | 90,00%               | Sangat Layak |
| Ahli Media        | 95,00%               | Sangat Layak |
| Ahli Desain       | 95,45%               | Sangat Layak |
| Respons Mahasiswa | 86,00%               | Sangat Baik  |

Tabel 2 menunjukkan bahwa sangat baik pada seluruh aspek evaluasi, itulah hasil penilaian yang diperoleh media pembelajaran *flipbook*. 90% dari ahli materi, 95% dari ahli media, dan 95,45% dari ahli desain pembelajaran, itulah rangkaian persentase yang muncul dari proses validasi. Persentase sebesar 86% dengan kategori sangat baik diperoleh dari hasil uji respons mahasiswa. Media yang dikembangkan layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah Pengelolaan Bar, mengingat aspek isi, tampilan, dan desain pembelajaran telah terpenuhi, sekaligus mendapat penerimaan positif dari pengguna. Berdasarkan hasil tersebut, media flipbook dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah Pengelolaan Bar dan memperoleh respons positif dari mahasiswa. Namun, hasil penelitian ini masih terbatas pada pengujian kevalidan produk dan respons pengguna, sehingga belum memberikan bukti mengenai efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar maupun keterampilan praktik mahasiswa.

### 3.2. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan media yang mampu mengintegrasikan materi teori dan praktik dalam satu platform digital. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan sebelumnya masih terpisah, seperti modul, *PowerPoint*, dan video pembelajaran, sehingga mahasiswa memerlukan waktu lebih banyak untuk mengakses berbagai referensi. Media yang lebih praktis, interaktif, dan mudah diakses menjadi hasil dorongan dari kondisi tersebut. Seluruh materi *mocktail* secara terstruktur dalam satu kesatuan pembelajaran mampu disajikan oleh *flipbook*, yang dirancang untuk tujuan tersebut.

Ilustrasi, video demonstrasi, audio, serta navigasi interaktif turut memperkaya media yang dikembangkan, tidak sekadar memuat materi dalam bentuk teks. Pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional dihasilkan dari penyajian tersebut. Perantara dalam menyampaikan informasi, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, itulah fungsi media pembelajaran menurut Prasasti & Anas (2023), sejalan dengan temuan ini. Selain itu, Masitoh (2022) menjelaskan bahwa *flipbook* mampu menggabungkan berbagai unsur multimedia sehingga penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Sistematis dari awal hingga akhir, mulai analisis kebutuhan hingga penyebaran produk, itulah ciri tiap tahap dalam model 4D, yang menjadikannya mampu menghasilkan media sesuai kebutuhan pembelajaran. Tahapan tersebut memungkinkan pengembang melakukan perbaikan berdasarkan hasil validasi sebelum media digunakan oleh mahasiswa. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Pratiwi *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa model 4D efektif menghasilkan media *flipbook* dengan tingkat kelayakan yang tinggi. Temuan serupa juga dilaporkan Maharani *et al.* (2024), yang menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis model 4D mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan serta memperoleh respons positif dari pengguna.

Dari sisi desain, *flipbook* dikembangkan dengan memperhatikan keterpaduan antara isi materi dan tampilan visual sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih jelas. Penggunaan kombinasi warna, ilustrasi, tipografi, serta tata letak yang konsisten bertujuan meningkatkan kenyamanan pengguna selama belajar. Prinsip tersebut sesuai dengan pendapat Arsyad (2017) yang menekankan bahwa media visual perlu dirancang secara sederhana, seimbang, dan menarik agar mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Teori *cognitive load* yang dikemukakan Sandy *et al.* (2022) menyebutkan bahwa berbagai representasi visual dapat mengurangi beban kognitif sehingga materi lebih mudah dipahami peserta didik; hal ini turut didukung oleh perpaduan gambar, video, dan audio dalam satu media pembelajaran.

Kategori sangat layak pada aspek materi, media, maupun desain pembelajaran diperoleh media pembelajaran *flipbook*, sebagaimana ditunjukkan hasil validasi. Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran, penyusunan yang sistematis, serta dukungan tampilan visual yang memudahkan mahasiswa mempelajari materi *mocktail*, tercermin dari tingginya persentase penilaian tersebut. Selain itu, media juga dinilai memiliki navigasi yang mudah digunakan sehingga mendukung proses belajar secara mandiri. Efektivitas penyampaian materi mampu ditingkatkan oleh media pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik, menurut Daniyati *et al.* (2023), sejalan dengan temuan tersebut. Mahendri *et al.* (2023) juga mengemukakan bahwa media digital yang memiliki struktur penyajian yang baik akan mempermudah pengguna dalam memahami materi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Teks, ilustrasi, video, dan audio yang terintegrasi dalam satu media pembelajaran menjadi bukti keunggulan *flipbook* dalam penelitian ini. Kombinasi tersebut memungkinkan mahasiswa memperoleh informasi secara lebih utuh tanpa harus berpindah ke berbagai sumber belajar lain. Hasil ini memperkuat pendapat Masitoh (2022) yang menjelaskan bahwa *flipbook* merupakan media digital yang mampu menyajikan materi secara menarik melalui perpaduan berbagai unsur multimedia. Di sisi lain, Rahmawati *et al.* (2017) menyatakan bahwa penyajian materi yang didukung visual dan ilustrasi yang tepat dapat meningkatkan perhatian peserta didik selama proses

pembelajaran. Pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan media pembelajaran konvensional diberikan *flipbook*, menurut Silfia (2023), sejalan dengan karakteristik tersebut.

Karakteristik tersebut menjadi sangat relevan pada pendidikan vokasional yang menekankan penguasaan keterampilan prosedural selain penguasaan konsep. Pada materi mocktail, mahasiswa tidak hanya dituntut memahami teori mengenai bahan dan teknik pencampuran, tetapi juga mampu mengikuti urutan kerja, mengenali penggunaan alat, serta menerapkan prosedur penyajian secara tepat. Integrasi ilustrasi, video demonstrasi, audio, dan navigasi interaktif dalam flipbook memberikan representasi visual terhadap setiap tahapan praktik sehingga mahasiswa dapat mempelajari prosedur secara bertahap sebelum melaksanakan praktikum. Penyajian materi secara terstruktur tersebut membantu menghubungkan pengetahuan konseptual dengan keterampilan praktik, sekaligus mengurangi beban kognitif karena informasi disajikan secara sistematis dan mudah diikuti. Dengan demikian, flipbook tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung pembentukan keterampilan prosedural mahasiswa sesuai karakteristik pembelajaran vokasional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keunggulan media yang dikembangkan tidak semata-mata ditunjukkan oleh tingginya skor validasi, tetapi juga oleh kesesuaian karakteristik flipbook dengan kebutuhan pembelajaran praktik pada Mata Kuliah Pengelolaan Bar.

Persentase sebesar 86% dengan respons yang sangat baik dari mahasiswa turut diperoleh media yang dikembangkan, selain dinilai layak oleh para ahli. Kemudahan penggunaan, tampilan visual, maupun penyajian materi dalam *flipbook* mendapat penilaian positif dari mahasiswa, sebagaimana ditunjukkan hasil tersebut. Kemudahan mengakses media melalui perangkat digital memungkinkan mahasiswa mempelajari materi secara fleksibel, baik saat perkuliahan maupun belajar mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga mampu diterima dengan baik oleh pengguna sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Respons positif mahasiswa tidak terlepas dari desain *flipbook* yang menyajikan materi secara sistematis serta dilengkapi fitur multimedia yang mendukung proses belajar. Penyajian informasi dalam bentuk teks, gambar, dan video membantu mahasiswa memahami konsep serta prosedur pembuatan *mocktail* dengan lebih mudah dibandingkan menggunakan bahan ajar yang hanya berbentuk teks. Keterlibatan peserta didik mampu ditingkatkan oleh media *flipbook*, karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, menurut Silfia (2023), sejalan dengan hasil penelitian ini. Minat belajar yang meningkat, disertai kemudahan memahami materi, itulah dampak pemanfaatan *flipbook* sebagai media pembelajaran, menguatkan pendapat sebelumnya menurut Masitoh (2022). Kriteria kelayakan terpenuhi, sekaligus potensi sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif pada Mata Kuliah Pengelolaan Bar, melekat pada media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berfokus pada tahap pengembangan produk, validasi ahli, dan respons mahasiswa. Oleh karena itu, efektivitas penggunaan flipbook terhadap hasil belajar dan keterampilan praktik belum diuji. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen, seperti *pretest-posttest control group design*, untuk memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media terhadap capaian pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Melalui penerapan model 4D yang mencakup tahap *define, design, develop*, dan *disseminate*, penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi Minuman Campuran Non-Alkohol (*mocktail*) untuk Mata Kuliah Pengelolaan Bar. Produk yang dihasilkan mengintegrasikan materi pembelajaran, ilustrasi, video, audio, serta fitur navigasi interaktif dalam satu media digital yang dapat diakses secara fleksibel. 90% ahli materi, 95% ahli media, 95,45% ahli desain pembelajaran, ketiganya menyatu membentuk tingkat kelayakan sangat tinggi yang diraih media ini lewat proses validasi. Aspek isi, tampilan, dan desain pembelajaran telah terpenuhi pada *flipbook* yang dikembangkan, terbukti dari hasil uji respons mahasiswa yang mencapai 86% dengan kategori sangat baik, sehingga media ini layak digunakan sebagai media pendukung pada Mata Kuliah Pengelolaan Bar.

Sumber belajar digital yang lebih interaktif dan sesuai kebutuhan pembelajaran di pendidikan vokasional, khususnya pada materi *mocktail*, diperkaya melalui kontribusi pengembangan media ini. Kualitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital diharapkan meningkat, seiring kehadiran *flipbook* yang membantu mahasiswa mempelajari materi secara lebih mandiri. Efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar maupun keterampilan praktik mahasiswa belum dikaji dalam penelitian ini, karena masih terbatas pada tahap pengembangan produk, uji kelayakan, dan pengukuran respons pengguna. Motivasi belajar, capaian pembelajaran, dan kompetensi praktik: ketiganya perlu diuji lebih lanjut terkait dampak penggunaan *flipbook*, seiring upaya menghadirkan fitur tambahan seperti evaluasi otomatis, simulasi praktik, atau integrasi *Learning Management System* (LMS) demi hasil pemanfaatan yang lebih maksimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arinta, F. R., Marsiti, C. I. R., & Sukerti, N. W. (2025). Pengembangan *flipbook* hidangan *main course* pada mata kuliah kuliner Eropa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(1), 59–68.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewi, N. P. S. R., & Wibawa, I. M. C. (2024). Enhancing students' science literacy through *megecong-gedongan*: A Balinese local culture-based *flipbook*. *Journal of Curriculum and Teaching*, 13(4), 331–342. <https://doi.org/10.5430/jct.v13n4p331>
- Dwindahari, I. D. A. A. R., Agung, A. A. G., & Astawan, I. G. (2025). Enhancing ecosystem harmonization understanding interactive *flipbook* media in science for grade VI. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), 125–131. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.92536>
- Hendrianti, S. D., Hidayat, S., & Suherman. (2015). Pengembangan media *e-booklet* pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada materi identifikasi karir siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2), 178–184. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>

- Juniari, N. K. E. (2020). Tingkat kesukaan terhadap minuman *cocktail* Harvey Wallbanger berbahan dasar jus jeruk Siam Kintamani segar dan jus jeruk dalam kemasan. *Jurnal Gastronomi Indonesia*, 8(1), 23–31. <https://doi.org/10.52352/jgi.v8i1.547>
- Maharani, I. G. A. E. P., Sukerti, N. W., & Marsiti, C. I. R. (2024). Pengembangan media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. *Jurnal Kuliner*, 4(2), 82–94.
- Mahendri, R. P., Amanda, M., & Latifah, U. (2023). Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran *distance learning*. *J-HyTEL: Journal Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i1.18>
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen. *OSF Preprints*, 3(2), 1–35. <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>
- Masitoh, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran *jigsaw* menggunakan media *flipbook* terhadap hasil belajar IPS kelas V. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- Mertasari, N. M. S. (2021). *Pengujian instrumen penelitian kuantitatif*. Rajawali Pers.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan media digital berbasis *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705.
- Pratiwi, N. L. P. M. K., Marsiti, C. I. R., & Suriani, N. M. (2025). Pengembangan *flipbook* sebagai media pembelajaran pada materi pelayanan prima bagi siswa tata boga. *Jurnal Kuliner*, 5(1), 10–20.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (Studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan *e-modul* berbasis aplikasi *flipbook* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274.
- Sandy, D. N., Cholily, Y. M., Zukhrufurrohman, Z., & Ummah, S. K. (2022). Pengembangan *flipbook* bermuatan literasi numerasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(2), 135–148.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
- Silfia, S. (2023). *Pengembangan media pembelajaran flipbook digital berbasis literasi sains untuk siswa kelas IV sekolah dasar* (Skripsi). UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., & Kristiantari, M. R. (2021). The effect of digital books based on Kvisoft *flipbook maker* on student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1), 1–5.

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Wijaya, R. A., Qurratu'aini, N. I., & Paramastri, B. (2019). Pentingnya pengelolaan inovasi dalam era persaingan. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Indonesia*, 5(2), 217–227.
- Yahnan, M. S., Damiati, & Marsiti, C. I. R. (2024). Pengembangan media video pembelajaran pada materi tata hidang praktik *table set-up Russian service* Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Pariwisata Triatma Jaya Singaraja. *Jurnal Kuliner*, 4(2), 105–117.
- Yudianto, R. R., & Eldarni, E. (2023). Pengembangan *e-book* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* pada mata pelajaran Bimbingan TIK kelas VII SMP. *Jurnal Family Education*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i1.89>