

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* MATERI
DESSERT PADA MATA KULIAH KULINER EROPA MENGGUNAKAN
MODEL 4D**

Oleh

Kadek Suteni, NIM 2215081013

Jurusan Teknologi Industri

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi *dessert* pada mata kuliah Kuliner Eropa menggunakan model 4D, dan (2) menganalisis tingkat validitas media pembelajaran *flipbook* materi *dessert* pada mata kuliah Kuliner Eropa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan, yakni: *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*. Dalam pengambilan data, instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara dan angket validitas media menggunakan Skala Likert. Subjek dalam penelitian ini mencakup empat ahli yaitu dua ahli dari aspek materi dan dua ahli yang menilai aspek desain serta media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran *flipbook* dikembangkan melalui empat tahapan, dimulai dari tahap *Define* yang dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, sumber belajar dan materi pembelajaran, tahap *Design* dilakukan dengan merancang *storyboard*, tampilan media dan tampilan materi berdasarkan capaian pembelajaran mata kuliah Kuliner Eropa. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan produk *flipbook*, melakukan uji instrumen, uji validitas media, dan revisi media berdasarkan saran para ahli. Selanjutnya tahap *Disseminate* dilakukan secara terbatas dengan menyebarkan media kepada dosen pengampu mata kuliah Kuliner Eropa. (2) Hasil validitas media pembelajaran *flipbook* materi *dessert* pada mata kuliah Kuliner Eropa memperoleh kategori "sangat valid". Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian para ahli dengan persentase penilaian sebesar 96% oleh ahli materi, 95% oleh ahli media dan 97% oleh ahli desain. Dengan demikian media pembelajaran *flipbook* materi *dessert* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook*, *Dessert*, Model 4D.

***DEVELOPMENT OF FLIPBOOK-BASED LEARNING MEDIA FOR THE
DESSERT TOPIC IN THE EUROPEAN CULINARY COURSE USING THE
4D DEVELOPMENT MODEL***

By

Kadek Suteni, NIM 2215081013

Department of Industrial Technology

ABSTRACT

This study aims to: (1) describe the process of developing a flipbook learning resource on desserts for the European Cuisine course using the 4D model, and (2) analyze the validity of the flipbook learning resource on desserts for the European Cuisine course. This study is a type of research and development (R&D) study using the 4D model, which consists of four stages: Define, Design, Development, and Disseminate. For data collection, the instruments used were interview guidelines and a media validity questionnaire using the Likert scale. The subjects in this study included four experts: two experts on content and two experts who evaluated the design and learning media. The research results show that (1) The flipbook learning medium was developed through four stages, beginning with the Define stage, which involved analyzing needs, learning resources, and instructional content; the Design stage involved creating storyboards, the medium's layout, and the presentation of content based on the learning outcomes of the European Culinary Arts course. The Development phase involved creating the flipbook product, conducting instrument testing, media validity testing, and revising the media based on the experts' suggestions. Subsequently, the Disseminate phase was carried out on a limited basis by distributing the media to instructors teaching the European Culinary Arts course. (2) The results of the validity assessment of the flipbook learning media for the dessert module in the European Culinary Arts course.

Keywords: Learning Media, Flipbook, Dessert, 4D Model.