

Pengembangan Bahan Ajar Seni Kuliner Berbasis Web Book Creator Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata Boga

Siti Sutanti, Dian Agustina, Laurena Ginting, Erli Mutiara

Universitas Negeri Medan
sitisutanti27@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

Book Creator is a simple tool that is useful for creating e-book-based books (electronic books) that contain writing and images, and can also be added with audio and video. Research objectives: 1) Developing Web-Based Culinary Arts teaching materials Book Creator; 2) Knowing students' responses to Web-Based Culinary Arts teaching materials Book Creator. Research period March-May 2024. ADDIE model research method. Data collection techniques through interviews, documentation and questionnaires. Descriptive qualitative data analysis techniques that present the results of the development of teaching materials. The results of the study are e-book products using the Book Creator application that was developed obtained a percentage of 90,83% while the validation of material experts obtained a score of 90,86% very valid. The student response questionnaire received a score percentage of 92.5% with a very practical category. The conclusion of the study is that the Web-Based Culinary Arts teaching materials Book Creator that were developed are declared valid and can be used by students.

Keywords: Development, Teaching Materials, Book Creator, Culinary Arts

Abstrak

Book Creator merupakan sebuah alat sederhana yang berguna untuk membuat buku yang berbasis e-book (elektronik book) yang berisi tulisan dan gambar selain itu juga dapat ditambah dengan audio dan video. Tujuan penelitian : 1) Mengembangkan bahan ajar Seni Kuliner Berbasis Web Book Creator; 2) Mengetahui respon mahasiswa terhadap bahan ajar Seni Kuliner Berbasis Web Book Creator. Waktu Penelitian bulan Maret-Mei 2024. Metode penelitian model ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan bahan ajar. Hasil penelitian adalah produk e-book menggunakan aplikasi Book Creator berbasis QR Code yang dikembangkan memperoleh presentase 90,86%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 90,83%, sangat valid. Angket respon siswa mendapat presentase skor sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis. Simpulan penelitian bahwa bahan ajar Seni Kuliner Berbasis Web Book Creator yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat di gunakan oleh mahasiswa.

Kata kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Book Creator, Seni Kuliner

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar sangat penting dalam dunia pendidikan karena dalam proses ini terjadi aktivitas interaksi antara dosen dengan mahasiswa. Menurut Barella, dkk (2021) Pembelajaran merupakan proses yang perlu mahasiswa hadapi dalam pembelajaran. Unsur pendidikan ini antara lain terdiri unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur (Farkhanah, 2023). Proses pembelajaran merupakan suatu proses belajar dan mengajar dengan menggunakan sebuah rencana dan bahan materi yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran (Hasanah dan Rodi'ah, 2021). Dalam proses belajar mengajar dosen menyampaikan materi sesuai dengan matakuliah dan mahasiswa belajar dari setiap materi yang dijelaskan oleh dosen. Dalam proses pembelajaran, tolok ukur keberhasilan dapat dilihat bagaimana cara dosen menyampaikan materi pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan.

Penggunaan bahan ajar berupa buku pegangan atau buku paket saja tidak dapat menentukan kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut dikarenakan penyajian materi yang sangat membosankan bagi mahasiswa. Mahasiswa bosan terhadap bahan ajar berupa buku pegangan yang berisi materi pembelajaran teori berupa teks bacaan yang monoton (Farkhanah, 2023). Hal ini karena mahasiswa saat ini malas untuk membaca buku yang berisi bacaan yang sangat banyak. Oleh karena itu seorang dosen perlu melakukan pengembangan bahan ajar (Farkhanah, 2023).

Pengembangan bahan ajar perlu dilakukan oleh seorang dosen untuk menerjemahkan materi yang ada dalam buku sehingga menjadi lebih simpel. Menurut Hartati, Djangi, & Burhayati, (2023) buku ajar yang inovatif akan dapat memancing minat mahasiswa dalam belajar secara mandiri tanpa pengawasan dari dosen. Salah satu matakuliah yang memerlukan pengembangan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu Seni Kuliner. Seni kuliner perlu dikembangkan dengan menggunakan media yang menarik sehingga dapat membuat mahasiswa menyukai materi seni kuliner. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu mengembangkan bahan ajar pada matakuliah seni kuliner Berbasis Web *Book Creator*.

Book Creator merupakan sebuah alat sederhana yang berguna untuk membuat buku yang berbasis *e-book (elektronik book)* yang berisi tulisan dan gambar selain itu juga dapat ditambah dengan audio dan video. *Book Creator* merupakan salah satu aplikasi yang mampu mendukung pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan para mahasiswa berbicara, menulis, dan membaca (Kusumawati, 2022). Dengan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis *Book Creator* dosen dapat menyajikan materi sesuai dengan kreativitas masing-masing dosen. Menurut Lailiyah, & Arsana, (2023) dengan menggunakan *book creator* mahasiswa dapat menarik dan mengekspresikan pikiran dan ide masing-masing tetapai tetap harus memperhatikan beberapa hal dalam setiap penggunaanya.

Book creator ini tersedia dalam bentuk web yang dapat langsung diakses menggunakan hp atau laptop tanpa harus mengunduh aplikasi atau software tertentu. Hal ini memungkinkan mahasiswa dapat dengan mudah mengaksesnya dimanapun berada selama terhubung dengan koneksi internet. Adanya kebiasaan buruk mahasiswa seperti lupa bawa buku dari rumah dapat dibantu dengan adanya bahan ajar *book creator* ini. Berdasarkan penelitian Oktaviani, & Amini, (2022) diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *book creator* menunjukkan respon yang sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu penelitian oleh Palupi, Putri & Mukmin, (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *book creator* efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hal tersebut maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Bhan Ajar Seni Kuliner Berbasis Web *Book Creator* Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata

Boga dan mengetahui respon mahasiswa terhadap bahan ajar seni kuliner berbasis web book creator berbasis QR Code. Kelebihan dari penelitian ini dengan penelitian yang sudah di lakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yaitu produk e-book menggunakan aplikasi Book Creator berbasis QR Code.

METODE

Lokasi penelitian di Prodi Pendidikan Tata Boga Unimed. Waktu Penelitian Maret-Mei 2024. Sampel penelitian mahasiswa Tata Boga sebanyak 30 orang. Pengembangan e-book *Creator* berbasis QR Code adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, dengan lima tahapan sebagai berikut :

1. Tahapan alysis (analisis) pada tahapan analisis yaitu menganalisis masalah dan analisis kebutuhan mahasiswa. Bertujuan untuk mengetahui permasalahan kemudian dari analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa terkait pengembangan produk e-book Creator Berbasis QR Code.
2. Tahap design (desain) pada tahapan desain adalah tahapan perencanaan desain e-book yang akan dibuat. Pada tahapan ini peneliti merancang pembuatan e-book Creator berbasis QR Code yang disesuaikan dengan materi yang dipilih.
3. Tahap development (pengembangan) pada tahap ini mengembangkan produk e-book Creator berbasis QR Code sesuai dengan perencanaan desain awal yang telah dibuat pada tahapan design.
4. Tahap implementation (implmentasi) pada tahapan ini e-book yang sudah dikembangkan diimplementasikan pada situasi nyata dikelas pada proses pembelajaran mahasiswa Pendidikan Tata Boga untuk mengetahui kepraktisan dari produk e-book Creator berbasis QR Code yang dikembangkan.
5. Tahap evaluation (evaluasi) pada tahapan ini melakukan evaluasi untuk menilai produk e-book yang dikembangkan sudah sesuai dan mencapai hasil yang diinginkan dan untuk mengevaluasi kekurangan yang ada pada produk e-book.

Teknik pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka di peroleh sebagai bberikut : *Analyze* (Analisis). Pada tahapan analisis didapatkan hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum dari studi dokumentasi dan wawancara terhadap dosen pengampu matakuliah Seni Kuliner. *Design* (Desain). Pada tahapan desain dilaksanakan proses pembuatan bahan ajar seni kuliner yang diawali dengan menyiapkan buku referensi yang berkaitan dengan materi seni kuliner dan akan dilengkapi dengan berbagai macam seni kuliner, setelah itu menyusun desain produk e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code. *Development* (Pengembangan dan Pembuatan Produk). Pada tahapan pengembangan bertujuan agar mengetahui penilaian kualitas dari produk yang telah dikembangkan hasil validasi ahli materi bahan ajar seni kuliner dan validasi media/desain sesuai dengan Badan Standart Nasional Pendidikan (BSNP) yang telah dimodifikasi.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

No	Komponen	Total Item	Rata-rata persentase	Kategori
1	Kelayakan Isi	26	91,25	Sangat Baik
3	Kelayakan Penyajian	9	90,24	Sangat Baik
4	Kontekstual	15	91,11	Sangat Baik
Total Rata-rata Persentase			90,86	
Kategori			Sangat Baik	

Berdasarkan hasil persentase kelayakan bahan ajar seni kuliner sebesar 90,86%, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code dikategorikan sangat baik.

Tabel 2. Hasil Validasi Media/Desain e-book Creator

No	Komponen	Total Item	Rata-rata Persentase	Kategori
1	Desain Sampul	2	93,73	Sangat Baik
2	Desain Isi	4	87,50	Sangat Baik
3	Kemenarikan Tampilan	4	85,38	Sangat Baik
4	Kesesuaian Sajian Konten	2	87,53	Sangat Baik
5	Kemudahan Penggunaan	3	100,00	Sangat Baik
Total Rata-rata Persentase			90,83	
Kategori			Sangat Baik	

Berdasarkan hasil perhitungan uji validasi media/desain e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code sebesar 90,83%, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar seni kuliner dikategorikan sangat baik. *Implementation* (Implementasi atau uji coba). Pada tahap ini yaitu dimana produk telah siap diberikan kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran. Implementasi produk hanya dilaksanakan dengan uji skala besar dan diterapkan kepada mahasiswa yang terdiri dari 30 orang. Tujuan dalam pengujian ini untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap produk bahan ajar seni kuliner yang digunakan. Pengujian ini dengan cara memberikan angket kepada mahasiswa terhadap produk e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code yang telah digunakan. *Evaluation* (Evaluasi). Pada proses tahapan ini merupakan tahap penilaian kualitas dari produk yang telah dikembangkan yang dimana penilaian ini berdasarkan hasil angket respon dosen dan mahasiswa. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Buku Digital

No	Respon	Perolehan Skor (%)	Kriteria
1	Dosen	95	Sangat Baik
2	Mahasiswa	90	Sangat Baik
Rata-Rata		92,5	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa dosen dan mahasiswa memberikan respon positif terhadap e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code dengan memperoleh skor 95% oleh dosen dan 90% dari mahasiswa, yang artinya skor tersebut dalam kriteria sangat baik.

E-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code ini dikembangkan untuk mengakomodasi ketersediaan sumber belajar pada matakuliah seni kuliner bagi mahasiswa pendidikan tata boga. Proses penyusunan e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code oleh dosen harus menyesuaikan dengan capaian pembelajaran matakuliah, selanjutnya dosen harus mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber pustaka, seperti buku, artikel ilmiah, jurnal, dan media massa. Informasi tersebut kemudian dikemas sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, selanjutnya ditata, dikemas, dan ditulis sebagai bahan ajar dengan menggunakan kerangka yang sistematis (Husamah, 2020).

Berdasarkan hasil validasi terhadap ahli materi, diperoleh rata-rata persentase hasil penilaian terhadap materi buku digital yaitu sebesar 90,86% dengan kriteria sangat baik. e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code yang dikembangkan sesuai dengan keperluan matakuliah seni kuliner, kedalaman materi sesuai dengan tujuan sehingga layak digunakan setelah dilaksanakan revisi (Akbar, 2020). Selanjutnya,

rata-rata hasil persentase terhadap desain/ media e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code yang telah divalidasi oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 90,83% dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Maryanti (2018) berdasarkan hasil validasi materi terhadap e-book mendapatkan hasil 78% dan dari hasil validasi ahli media sebesar 93%. Berdasarkan hasil respon mahasiswa memperoleh rata-rata hasil persentase penilaian ujicoba terhadap penggunaan buku digital pada uji coba kelompok kecil sebesar 92,5% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil rata-rata respon dosen dan mahasiswa dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian Suyasa (2018) hasil dari respon dosen dan mahasiswa diperoleh skor rata-rata 82% termasuk dalam predikat baik karena rata-rata skor yang diperoleh semua siswa pada uji coba terbatas yaitu sebesar 82,00 (atau 82% dalam rentang nilai dari 0-100). Maka dapat disimpulkan secara e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code yang telah dikembangkan sudah bagus dan layak digunakan setelah dilaksanakan revisi sesuai dengan kriteria Akbar (2020). Hasil produk pengembangan berupa buku digital yang sudah direvisi berdasarkan komentar serta saran dari validator bertujuan dalam memperbaiki buku digital kue-kue Indonesia berbasis kearifan local menjadi lebih efisien, efektif, serta komunikatif kepada pembaca, dengan tetap mempertahankan tujuan penyusuna bahan ajar (Fidiastuti, 2020).

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code yang telah tervalidasi oleh ahli materi, dan ahli media/desain, serta telah melalui proses uji coba kelompok sehingga sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik mahasiswa. e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code yang merupakan singkatan dari *Electronic Books* adalah buku tanpa kertas. Penelitian ini menggunakan pendekatan research and development (R&D) yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yang meliputi enam tahapan yaitu (1) survei pendahuluan; (2) penyusunan bahan ajar elektronik menggunakan aplikasi ebook creator desain produk; (4) validasi desain; (5) perbaikan desain; dan (6) deskripsi hasil penelitian. Hasil pengembangan e-book Creator bahan ajar seni kuliner berbasis QR Code menunjukkan rata-rata validasi dan hasil tes berada pada kategori sangat Baik dengan predikat baik sesuai tabel kriteria kelayakan dan revisi produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2020). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung, Indonesia: PT. Remaja.
- Fidiastuti, H. R. & Rozana, K. M. (2020) Developing modul of microbiology subject through biodegradation by using the potencial of indigen bacteria. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(2), 125-132.
- Barella, Y., Rustiyarso, R., Bahari, Y., Zakso, A., Supriyadi, S., & Al Hidayah, R. (2021). Sosialisasi Pemanfaatan E-Book Creator Berbasis Internet Pada Guru SMA Negeri 2 Sambas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 488-497.
- Farkhanah, E. (2023). Pemanfaatan "Book Creator" Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran "Produk Kreatif Dan Kewirausahaan". *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(2), 243-259.
- Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal Of Science And Research*, 2(2), 23-35.

- Hartati, H., Djangi, M. J., & Burhayati, B. (2023). Penggunaan Book Creator Pada Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 923-930.
- Husamah, Rochman, F. & Utomo, H. (2020, Maret). Development of enrichment book of animal ecology based on collembola community structure research throughout watershed Brantas upstream of Batu City. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2020 Universitas Muhammadiyah Malang, Malang Jawa Timur. Retrieved from <http://researchreport.umm.ac.id/index.php/research-report/article/view/461/685>
- Kusumawati, N. A. (2022). Penggunaan Media E-Book Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif Peserta Didik Kelas IX F SMP Negeri 1 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung Semester Genap Tahun Pelajaran 2021-2022. *Continuous Education: Journal Of Science And Research*, 3(3), 39-47.
- Lailiyah, L., & Arsana, I. W. (2023). The Development Of E-Module Learning Media With Book Creator For High School's PPKN Subject. *EDUCATIO: Journal Of Education*, 8(2), 231-248.
- Maryanti, S., & trie Kurniawan, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26-33.
- Suyasa, P. W. A., & Divayana, D. G. H. (2018). Pengembangan buku digital mata kuliah asesmen dan evaluasi berbasis kvisoft flipbook maker. *Jurnal Pendidikan Tean Kejuruan*, 15(2). Oktaviani, D., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Pendekatan Saintifik Di Kelas III SD. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10298-10306.
- Palupi, D. A. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan E-Book Menggunakan Aplikasi Bookcreator Berbasis QR Code Pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78-90.