PENGEMBANGAN E-BOOK MATERI MINUMAN CAMPURAN COCKTAIL PADA MATA KULIAH FOOD & BAVERAGE SERVICE DAN BAR

Gede Juni Artawan[1], Risa Panti Ariani[2], Damiati[3]
junijwn04@gmail.com[1], risa.panti@undiksha.ac.id[2], damiati@undiksha.ac.id[3]
Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis e-book pada materi minuman campuran cocktail. Metode penelitian yang digunakan adalah metode 4D (define, design, development, disseminate), yang meliputi analisis kebutuhan awal, penyusunan tampilan e-book, pengembangan dengan uji validasi oleh para ahli, serta penyebaran yang dilakukan berupa link. Media-pembelajaran e-book ini menghasilkan media dengan tahapan sistematis, dari cover, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar video, peta kedudukan, bab I, petunjuk pembelajaran, bab II, contoh video, rangkuman, kuis evaluasi, penutup, glosarium, biografi penulis, daftar pustaka, tim penyusun, serta cover penutup. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa media pembelajaran e-book dengan materi minuman campuran cocktail ini dinilai Sangat Layak sebagai media pembelajaran interaktif dengan penilaian ahli materi sebesar 90% dan ahli media dan desain yakni sebesar 98%. Oleh karena itu, dengan disusunnya media pembelajaran e-book ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman oleh peserta didik.

Kata kunci: E-Book, Minuman Campuran Cocktail, Food & Baverage Service Dan Bar.

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop an e-book-based learning resource on mixed cocktail drinks. The research method used is the 4D method (define, design, develop, disseminate), which includes an initial needs analysis, the design of the e-book's layout, development with validation testing by experts, and dissemination via a link. This e-book learning resource was produced in a systematic manner, comprising the cover, preface, table of contents, list of figures, list of videos, site map, Chapter I, learning instructions, Chapter II, video examples, summary, evaluation quiz, conclusion, glossary, author biography, bibliography, authoring team, and back cover. The results of this study indicate that this e-book learning resource on mixed cocktail beverages is rated as "Highly Suitable" as an interactive learning resource, with a 90% rating from subject matter experts and a 98% rating from media and design experts. Therefore, it is hoped that the development of this e-book learning resource will increase students' motivation in the learning process and enhance their understanding of the material.

Keywords: *E-Book, Mixed Cocktails, Food & Beverage Service, And Bar.*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini perkembangan teknologi semakin cepat. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan di dalam dunia Pendidikan. Pendidikan merupakan tonggak utama dalam kemajuan suatu bangsa serta bagi penerus bangsa itu sendiri. Untuk menghindari kemunduran zaman dan ketertinggalan teknologi, dunia Pendidikan mesti ikut menyesuaikan dengan keadaan yang ada (Dito & Pujiastuti, 2021).

E-book merupakan buku elektronik yang didalamnya memuat berbagai informasi berdasarkan subjek yang ada pada cover buku elektronik yang dilengkapi dengan teks, gambar ataupun animasi (Andaresta dan Rachmadiarti, 2021). Buku elektronik ini dikembangkan melalui aplikasi Canva untuk membuat desain dan animasi yang akan memuat buku elektronik tersebut. Menurut Farikha Septia Ningsih dan Hanum Kholidiya Ulya (2023), media pembelajaran e-book merupakan media pendukung dalam kegiatan

belajar mengajar di kelas serta merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif karena berbagai fitur yang disediakan. Fitur-fitur yang ada dalam e-book, yakni fitur gambar, audio, teks serta video yang memanjakan mata peserta didik. Yang dimana fitur-fitur inilah yang menjadi penunjang peserta didik untuk lebih aktif, kreatif serta pembelajaran tidak akan membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah food & baverage service dan bar yakni Ibu Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si pada tanggal 6 Februari 2026 menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar, yakni berupa PPT, file PDF, modul ajar serta video pembelajaran. Media pembelajaran ini perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman, khususnya di era digital saat ini. Media pembelajaran e-book ini belum diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi minuman campuran cocktail. Perkembangan media pembelajaran ini dianggap penting untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik,

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh pendidik khususnya dosen pengampu mata kuliah food & baverage service dan bar di Universitas Pendidikan Ganesha. Beliau mengungkapkan masih menggunakan media pembelajaran konvensional untuk memberikan informasi dan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan, yakni berupa PPT, file PDF, modul ajar serta video pembelajaran. Menurut Ekayana, dkk (2025), media pembelajaran yang bersifat konvensional menyebabkan kurangnya minat peserta didik untuk mempelajari materi yang diberikan serta proses belajar mengajar menjadi terhambat dikarenakan minat siswa dalam belajar rendah. Solusi yang dapat diberikan, yakni dengan membuat media pembelajaran sesuai dengan apa yang diminati oleh peserta didik selama proses belajar mengajar (Andi dkk, 2023). Hasil angket mahasiswa mengatakan bahwa 83,3% mahasiswa mengatakan media pembelajaran e-book dinilai dapat membantu peserta didik dalam memahami isi materi yang diberikan. Media pembelajaran e-book dipilih guna memanfaatkan teknologi yang ada serta beberapa fiturnya yang sangat interaktif dan menarik bagi mahasiswa, seperti pilihan menu, Latihan, umpan balik serta multimedia yang disediakan.

Mata kuliah food & baverage service dan bar merupakan mata kuliah gabungan dari pengelolaan bar dan tata hidang. Hal ini dikarenakan diterapkannya Kurikulum 2024 pada program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Universitas Pendidikan Ganesha. Dengan adanya Kurikulum 2024 tersebut, menyebabkan materi yang ada pada mata kuliah tersebut lebih padat dan memerlukan media pembelajaran yang efektif guna menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya mata kuliah tersebut. Maka dari itu, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran berbasis e-book yang dapat memotivasi mahasiswa untuk giat dalam belajar dan meningkatkan kreatifitasnya. Penelitian yang peneliti tulis berjudul "Pengembangan E-Book Materi Minuman Campuran Cocktail Pada Mata Kuliah Food & Baverage Service Dan Bar" diharapkan dapat meningkatkan minat dan kreatifitas peserta didik, serta meningkatkan kulitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yakni metode dari dari Thiagarajan dkk (1974), dengan pendekatan R&D (Research and Development). Model pengembangan penelitian yakni menerapkan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Model pengembangan 4D ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis e-book pada materi minuman campuran cocktail pada mata kuliah food & baverage service dan bar. Menurut Arkadiantika, dkk (2020) mengatakan bahwa model 4D merupakan model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai

media pembelajaran.

Untuk menilai Tingkat kelayakan e-book ini, diperoleh melalui angket kuantitatif dengan lima poin skala Likert. Skor 1 hingga 5 yang menentukan Tingkat kelayakan dari media pembelajaran e-book ini. Pada tahap pengujian, kuisioner digunakan untuk memperoleh validasi ahli yang mencakup aspek materi, media dan desain. Data yang terkumpul, selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

$$Persentase\ (\%) = \frac{\text{jumlah jawaban penilaian}}{\text{jawaban tertinggi}}\ x\ 100\%$$

Hasil dari presentase diatas selanjutnya dianalisis ke dalam kualifikasi Tingkat kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Tingkat Kelayakan

Presentase	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan penelitian yakni menerapkan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) digunakan dalam pengembangan media pembelajaran e-book materi minuman campuran cocktail pada mata kuliah food & baverage service dan bar. Hasil pengembangan media pembelajaran e-book dipaparkan sebagai berikut.

Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap define (pendefinisian) merupakan tahap awal dalam penelitian. Yang Dimana, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yakni mengidentifikasi masalah awal atau kebutuhan dari suatu permasalahan. Pada penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan analisis kurikulum harus sesuai dengan keadaan dilapangan. Untuk tahap ini, dilakukannya wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah food & baverage service dan bar untuk menentukan permasalahan apa yang sedang dialami peserta didik dalam proses belajar mengajar di program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) semester 4. Setelah proses wawancara dilakukan, penyebaran kuisioner mahasiswa juga dilakukan kepada mahasiswa yang sudah dan belum mengambil mata kuliah food & baverage service dan bar untuk memperoleh data terkait pembelajaran mata kuliah food & baverage service dan bar. Setelah memperoleh data yang ada, selanjutnya data tersebut dianalisis dan ditetapkan sebagai dasar dalam pemenuhan kebutuhan pengembangan media pembelajaran e-book pada materi jenis-jenis minuman campuran.

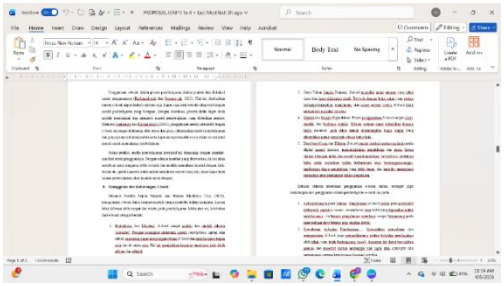
Tahap Design (Perancangan)

Tahap selanjutnya yakni design atau perancangan. Pada tahap ini sudah dilakukan perancangan mengenai media pembelajaran e-book pada materi minuman campuran cocktail, tahap perancangan meliputi :

a. Penyusunan Materi dan Struktur Tampilan E-Book

Pada penyusunan materi yang digunakan dalam e-book, disusun menggunakan aplikasi Microsoft Word yang didasari dengan RPS atau Rencana Pembelajaran Semester untuk materi jenis-jenis minuman campuran pada mata kuliah food & baverage service dan bar. Materi yang ada disusun berdasarkan sumber-sumber yang ada, seperti buku dan jurnal yang dijadikan referensi oleh peneliti. Tampilan awal E-book, meliputi beberapa bagian awal, yakni yang pertama memuat cover, kedua berupa kata pengantar, ketiga berupa daftar

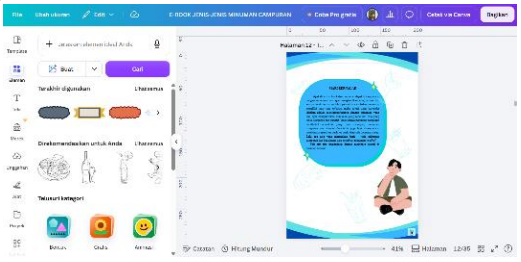
isi, keempat berupa daftar gambar, kelima berupa daftar video, keenam berupa peta kedudukan, ketujuh berupa bab 1, kedelapan berupa petunjuk pembelajaran, kesembilan berupa bab 11, kesepuluh berupa contoh video, kesebelas berupa rangkuman, kedua belas berupa kuis evaluasi, ketiga belas berupa penutup, keempat belas berupa glosarium, kelima belas berupa biografi penulis, selanjutnya berupa daftar Pustaka, tim penyusun dan yang terakhir cover penutup. Pada proses penyusunan materi e-book dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Penyusunan Materi E-Book Pada Microsoft Word

b. Merancang Tampilan E-Book dan Pengisian Materi

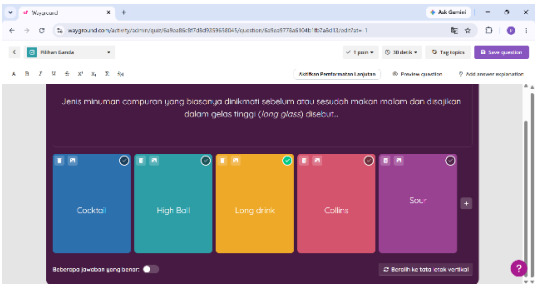
Pada proses perancangan tampilan e-book dan penyusunan materi dilakukan secara berurutan. Desain yang dirancang pada tampilan e-book pada aplikasi Canva mencakup beberapa elemen, yakni desain cover, gambar, header, footer, serta animasi didalamnya. Setelah penyusunan beberapa elemen tersebut, dilanjutkan dengan penyusunan materi ke dalam aplikasi Canva sesuai dengan tata letak dan strukturnya. Pada proses perancangan E-Book dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Perancangan Tampilan E-Book

c. Proses Pembuatan Kuis Evaluasi

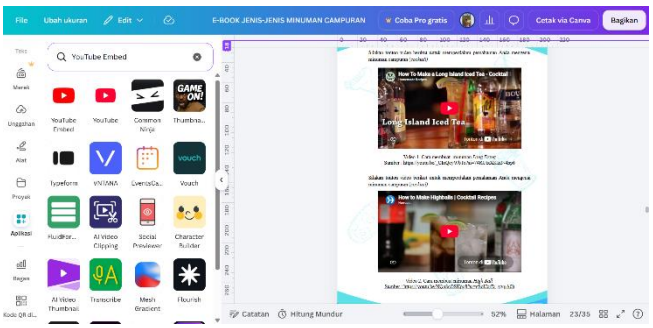
Kuis evaluasi disajikan menggunakan platform Wayground untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi jenis-jenis minuman campuran yang disediakan pada media pembelajaran E-Book. Penyusunan kuis evaluasi disusun berdasarkan CMPK dengan bahasa yang mudah dipahami. Model soal yang digunakan yakni berupa soal pilihan ganda dan essay untuk memudahkan peserta didik dalam mengerjakan kuis yang disediakan. Proses penyajian kuis dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3. Pembuatan Kuis Evaluasi

d. Input Video pada Aplikasi Canva

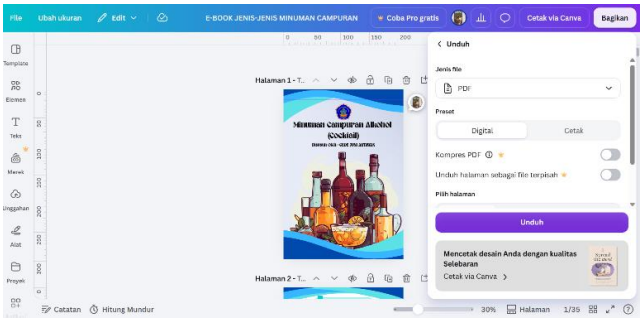
Setelah penyusunan materi dan tampilan E-Book sudah pada tahap finishing, selanjutnya untuk membuat media pembelajaran e-book ini lebih menarik, dilakukan pula penambahan link video pada e-book untuk melengkapi media pembelajaran e-book ini dengan berbagai multimedia, berupa animasi, teks serta link video yang dapat diakses oleh peserta didik atau mahasiswa. Proses penyajian link dapat dilihat pada gambar dibawah :



Gambar 4. Penambahan Link Video pada E-Book

e. Penyimpanan dan Publikasi Media Pembelajaran E-Book

Setelah media pembelajaran e-book yang dirancang dirasa sudah selesai, selanjutnya melakukan penyimpanan dan publikasi e-book. Media pembelajaran e-book ini disimpan dalam format PDF dan selanjutnya di upload ke Google Drive. Setelah proses pengunduhan, media pembelajaran e-book ini sudah dapat dimanfaatkan oleh pendidik atau dosen maupun tenaga pendidik atau mahasiswa yang mengambil mata kuliah food & baverage service dan bar.



Gambar 5. Penyimpanan dan Publikasi E-Book

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, media pembelajaran e-book sudah melalui tahap penyimpanan dan pengunduhan. Selanjutnya dilakukan uji kelayakan melalui validasi ahli dan revisi berdasarkan masukan yang diterima. Ahli materi, desain dan media melakukan uji kelayakan produk untuk mengkaji keselarasan e-book sebagai media pembelajaran. Ahli materi, desain, dan media melakukan penilaian melalui pengisian kuisioner untuk menguji kelayakan media pembelajaran e-book materi jenis-jenis minuman campuran. Yang dimana, skor pengisian kuisioner tersebut yang akan menentukan Tingkat kelayakan produk tersebut. Hasil dari penilaian para ahli disusun berdasarkan kuisioner yang sudah diperoleh, yakni sebagai berikut.

Tabel 2. Presentase kelayakan Produk Oleh Ahli

Penilaian	Presentase	Keterangan
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Ahli Media dan Desain	98%	Sangat Layak

Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap penyebaran dilakukan setelah media e-book dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media e-book dengan materi minuman campuran cocktail ini selanjutnya disebarkan dengan mengakses link kepada dosen pengampu dengan link sebagai berikut:
https://drive.google.com/file/d/1ifMK2NYHKYVGHcSzPT5FDFE_YaiqbNP8/view?usp=sharing

KESIMPULAN

Penelitian yang diangkat oleh peneliti yakni mengenai media pembelajaran berupa e-book dengan materi minuman campuran cocktail pada mata kuliah food and beverage service & bar dengan metode 4D (define, design, development, disseminate) dan menghasilkan media dengan tahapan sistematis, dari cover, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar video, peta kedudukan, bab I, petunjuk pembelajaran, bab II, contoh video, rangkuman, kuis evaluasi, penutup, glosarium, biografi penulis, daftar pustaka, tim penyusun, serta cover penutup yang disuusn berdasarkan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) pada mata kuliah food and beverage service & bar. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, desain dan media, media pembelajaran e-book ini dinilai Sangat Layak sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan kata lain, penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengatakan bahwa media pembelajaran tersebut layak, valid, serta efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran, khususnya materi minuman campuran cocktail. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran e-book ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, meningkatkan motivasi peserta didik, serta tingkat pemahaman peserta didik yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Andaresta, N., & Rachmadiarti, F. (2021). Pengembangan e-book berbasis stem pada materi ekosistem untuk melatihkan kemampuan literasi sains siswa. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 10(3), 635-646. (Diakses pada tanggal 30 Maret 2026).

Andi, I. N., Citrawathi, D. M., & Dewi, N. P. S. R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Ekskresi untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas XI SMA. Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan, 3(1), 21–28.

Dharmayanti, N. M. D., Putra, I. N, A. J., & Paramartha, A. A. G. Y. (2021). Developing Displayed Flipbook as Teaching Material for Assisting Teacher to Teach English in Online Learning for the Fourth Grade Elementary School Students. INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH AND REVIEW, 4(1), 113–121.

Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jurnal Sains Dan Edukasi Sains, 4(2), 59–65. https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65

Ekayana, A. A. G., Parwati, N. N., Agustini, K., & Ratnaya, I. G. (2025). Innovative Pedagogy : Project-Based Flipped Classroom in Computer Architecture for New Engineering Students. Journal of Engineering Education Transformations, 38(4), 104–116.

Febrianti, N. W., Arnyana, I. B. P., & Bestari, I. A. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Materi Sistem Koordinasi Berorientasi budaya lokal Pada Pelajaran Biologi SMA. Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha, 9(2), 103–115

Irnando Arkadiantika, Wanda Ramansyah, Muhamad Afif Effindi, Prita Dellia. (2019)"Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality PadaMateri Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic". Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran.

Laimeheriwa, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi), 6(1), 70–75.

https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i1.1196
Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan e-book sebagai sumber belajar pada Kurikulum Merdeka. Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran, 4(1), 45-53.
Rosyid, A., & Mubin, F. (2024). Pembelajaran Abad 21: Melihat Lebih Dekat Inovasi Dan Implementasinya Dalam Konteks Pendidikan Indonesia. Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam, 7(1), 1–12. https://doi.org/10.51476/tarbawi.v7i1.586
Tirtawati, I. G. A., Wibawa, I. M. C., & Dharmayanti, P. A. (2025). Development of Problem-SolvingBased Flipbook Learning Media to Improve Science Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students. Journal of Education Technology, 9(2), 353–363