Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://kpd.ejournal.unri.ac.id
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-MODULE* UNTUK MATA KULIAH *BARTENDING*

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA E-MODULE FOR BARTENDING SUBJECT

Sevi Suryani[1], Nurlaila Abdullah Mashabi[2], Mulyati[3]
[1,2,3] Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia
E-mail: sevisuryani19@gmail.com[1]

Submitted
23 Desember 2022

Accepted
Tanggal Accepted

Revised
Tanggal Revised

Published
Tanggal Revised

Kata Kunci:
ADDIE;
Bartending;
E-Module;
Media Pembelajaran

Keyword:
ADDIE;
Bartending;
E-Module;
Learning Media

Abstrak

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul untuk Mata Kuliah Bartending ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berupa e-Modul untuk mata kuliah Bartending dan menguji kelayakan media yang telah dikembangkan pada program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga khususnya konsentrasi Akomodasi Perhotelan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) dan menghasilkan produk media pembelajaran berupa e-modul yang mencakup materi teori, yaitu Konsep Bar, Klasifikasi dan Struktur Organisasi Bar, Bar Layout, dan Beverages. Kelayakan e-modul ini dilihat berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas oleh subjek penelitian, yakni Ahli Materi, Ahli Media, serta responden yang merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Akomodasi Perhotelan. Berdasarkan hasil penelitian, hasil uji validitas oleh Ahli Materi sebesar 92,9%, hasil uji validitas oleh Ahli Media sebesar 95% , hasil uji perorangan oleh mahasiswa sebsar 95,6%, dan hasil uji coba kelompok kecil oleh mahasiswa sebesar 94,1% yang disimpulkan bahwa media pembelajaran E-Modul untuk Mata Kuliah Bartending ini dinyatakan Sangat Layak dan Sangat Praktis.

Abstract

This research was conducted to develop an interactive media-formed e-module for Bartending subject and test the media eligibility at the Family Welfare study program especially the Hospitality Accommodation concentration. The method that used for this research is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) method and produced the learning media product formed e-module that contained the theory sub, such as Bar Concept, Bar Classification and Organization Chart, Bar Layout, and Beverages. This e-module's eligibility is seen from the validity test and practicality test from this research subjects, they are Material Expert, Media Expert, and Family Welfare Study Program Hospitality Accommodation Concentration as respondents. Based on the result, the validity test result from Material Expert is 92,9%, the validity test result from Media Expert is 95%, the result of one to one test from student is 95,6%, and the result of small group test from students is 94,1% it can be concluded that this learning media formed E-Module for Bartending subject stated to be very worthy and very practice.

Citation :
Suryani, S., Mashabi, N.A., & Mulyati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Module* untuk Mata Kuliah Bartending. *Jurnal Kiprah Pendidikan, 2* (1), 37-51. DOI: **https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141**.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang dengan pesat memberikan pengaruh yang luas pada berbagai bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia saat

Copyright©2023 Sevi Suryani, Nurlaila Abdullah Mashabi, dan Mulyati

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51

ini telah memasuki era Revolusi Industri 4.0 dan mulai mempersiapkan diri untuk memasuki era Society 5.0. Dewasa ini teknologi secara umumnya telah meluas ke berbagai sektor bidang masyarakat, mulai dari industri ekonomi, sosial, maupun pendidikan, khususnya pembelajaran (Riyana, 2017). Seiring dengan makin berkembangnya teknologi berkembang pula sarana dan prasarana dalam pembelajaran (Rohdiani dan Rakhmawati, 2017). Berbagai macam produk teknologi yang semakin canggih dan berkembang telah diciptakan dan merata ke semua bidang. Kini proses pembelajaran yang antara pendidik dan peserta didik yang dulunya harus dilakukan dengan tatap muka secara langsung dapat dilakukan secara *online* dengan menggunakan media yang dapat mendukung (Nastiti & 'Abdu, 2020). Jarak dan waktu kini tidak lagi menjadi masalah yang berarti untuk mendapatkan ilmu pengetahuan (Danaswari dan Gafur, 2018).

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadikan kesempatan mahasiswa dalam meningkatkan pembelajaran semakin luas (Priyambodo et al., 2012). Peranan teknologi dapat dimanfaatkan dalam pengembangan sumber belajar, mengingat kehidupan sehari-hari mahasiswa yang tidak lepas dari peranan teknologi (Yayang dan Eldarni, 2019). Dengan memanfaatkan media *online* dapat meningkatkan kualitas diri dan kompetensi seorang guru sehingga dapat menciptakan terobosan baru dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia (Prasetyawan, 2020). Guru harus dapat mengembangkan proses pembelajaran dari bentuk pembelajaran verbal menuju keterampilan aplikatif yang dapat dilakukan oleh siswa secara mandiri (Adji, 2021).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah proses interaksi yang terjadi baik secara tatap muka langsung maupun melalui media pembelajaran antara pendidik dan peserta didik (Octavia, 2020). Pada dasarnya, pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi di mana seorang pendidik yang menjadi sumber informasi, dan peserta didik yang menjadi penerima pesan (Sumiharsono & Hisbiyatul, 2017). Dalam bidang pendidikan bisa jadi proses pembelajaran pada era sekarang ini membuat peserta didik berhadapan langsung dengan pendidik yang digantikan robot atau pendidik mengendalikan pembelajaran dari jarak jauh (Nastiti & 'Abdu, 2020). Hal ini menjadi tuntutan kuat bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan dalam menyediakan media pembelajaran yang efektif dan efisien berbasis teknologi komputer.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dari sumber belajar yang menekankan pada perangkat lunak atau *software* dan perangkat keras atau *hardware* (Riyana, 2008). Media pembelajaran adalah bahan pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik (Divayana et al. 2016). Rohani (2019) juga menyebutkan ada beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Banyak pengelompokan media pembelajaran berdasarkan karateristik media itu sendiri. Salah satunya adalah pengelompokkan media pembelajaran berdasarkan persepsi indera. Mengutip dari Pakpahan et al. (2020) kelompok media pembelajaran berdasarkan persepsi indera, di antaranya:

1. Media Audio, media ini merupakan media yang menggunakan indera pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau isi media dengan hanya mengandalkan suara. Contoh dari media audio ini adalah, radio, rekaman suara, atau piringan hitam.
2. Media Visual, media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau isi media. Media visual ini dibagi lagi menjadi media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang hanya dapat dimilihat dalam bidang datar dan hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar, contohnya adalah media grafis. Media visual tiga dimensi merupakan media yang tidak hanya

Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141

dapat dilihat saja melainkan dapat disentuh juga secara nyata, dapat berupa makhluk hidup ataupun benda mati.

3. Media Audio Visual, merupakan penggabungan dari media audio dan media visual. Media ini menggunakan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam penyampaian pesan atau isi media, seperti video, film, dan televisi. Media audio visual dibagi lagi menjadi dua, audio visual murni dan audio visual tiak murni. Audio visual murni merupakan media yang unsur dalam medianya berasal dari satu sumber, misalnya video dokumenter. Sedangkan audio visual tidak murni merupakan media yang unsur dalam medianya bukan dari satu sumber atau ditambahkan, seperti *slide* presentasi *power point* yang ditambahkan suara.

Namun melihat perkembangan saat ini, Divayana et al., 2016 juga menyatakan bahwa perkembangan ini sangat memungkinkan untuk memfasilitasi dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi komputer untuk berbagai model pembelajaran, seperti *e-learning* (*electronic learning*), *Computer Based Instruction* (CBI), *Computer Assisted Instruction* (CAI), dan *e-teaching* (*electronic teaching*). *E-learning* (*electronic learning*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan media Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya internet. Namun seiring berjalannya perkembangan TIK itu sendiri, pengertian *e-learning* meluas menjadi pembelajaran yang dilaksanakan dengan jasa *video-audio*, *smartphone*, komputer, dan internet sebagai teknologi pendukung (Jamun, 2018). Internet adalah jaringan tanpa kabel yang dapat menghubungkan satu perangkat ke perangkat lainnya dengan jangkauan yang sangat luas bahkan hingga ke seluruh dunia (Adhitya, 2016). Melihat kelebihan dari internet, perkembangan teknologi, serta situasi saat ini dapat menciptakan suatu media pembelajaran elektronik yang dapat memanfaatkan fungsi-fungsi dari jaringan tersebut.

Salah satu media pembelajaran yang efektif dan banyak digunakan saat ini adalah *e-module* (Winaya et al, 2016). Modul merupakan media pembelajaran cetak yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri (Nalarita & Listiawan, 2018). Sedangkan *e-module* adalah bentuk elektronik dari modul. *E-module* merupakan bagian *e-learning based*, pembelajaran yang memanfaatkan TIK terutama semua perangkat elektronik (Winaya et al, 2016). *E-module* dapat dikonversikan menjadi beberapa jenis aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat gawai, *desktop*, maupun *web* atau situs yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Dalam manajemen organisasi perhotelan, *bar* merupakan salah satu sub bidang dari *Food and Beverages Services* yang bertanggung jawab dalam *beverages product* kecuali yang dihasilkan oleh *kitchen. Bartending* sendiri adalah pengetahuan mengenai bagaimana cara mengoperasionalkan bar dalam kegiatan membuat, meramu, serta menciptakan berbagai macam jenis minuman campuran baik yang beralkohol (*cocktail*) maupun yang tidak beralkohol (*mocktail*) dari berbagai bahan yang berbeda menjadi suatu minuman yang bermanfaat dan dapat disajikan maupun dijual kepada pelanggan (Isdarmanto, 2016). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti kepada mahasiswa prodi Pendidikan Kesejahreraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan yang telah mengambil mata kuliah *Bartending*, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *Bratending* masih kurang variatif dan mahasiswa membutuhkan media yang lebih dapat menarik minat mereka.

Bartending merupakan salah satu mata kuliah konversi MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan di Universitas Negeri Jakarta, di mana mahasiswa dituntut untuk pembelajaran mandiri. Mahasiswa membutuhkan bekal yang cukup sebelum terjun langsung ke dunia industri, namun mahasiswa masih kesulitan untuk memahami materi-materi pembelajaran *Bartending*. Salah satu

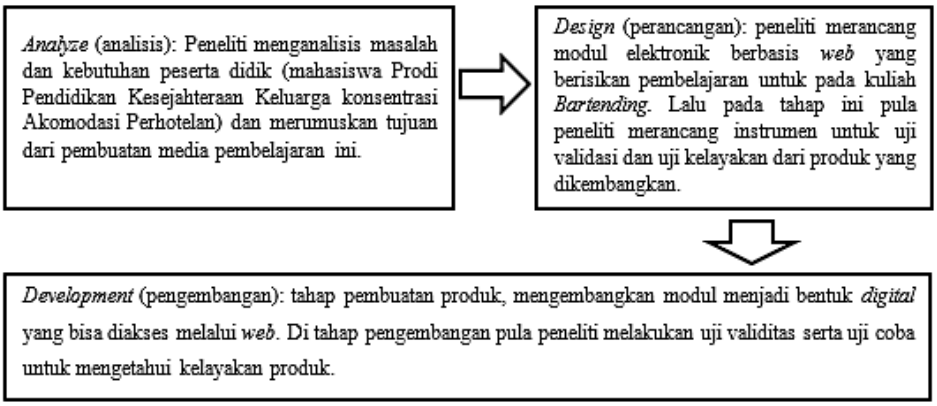
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51

materi yang sulit dimengerti oleh mahasiswa adalah materi teori. Teknologi yang semakin canggih dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran pun sudah beragam. Sumber belajar untuk mata kuliah *Bartending* di Universitas Negeri Jakarta prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan sudah ada, tetapi media pembelajaran yang digunakan saat ini masih berupa *power point* dan buku cetak. Maka mahasiswa membutuhkan media baru yang interaktif untuk dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi secara mandiri serta dapat diakses di manapun dan kapanpun.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *e-module* (modul elektronik) mengenai *Bartending* sebagai solusi untuk mempermudah mahasiswa dalam mengakses materi serta dapat melakukan pembelajaran berbasis *web* dengan internet di manapun dan kapanpun. Selain itu, *e-module* juga dapat membantu dosen untuk memberikan pembelajaran melalui media kepada mahasiswa sehingga mahasiswa dapat belajar secara mandiri. Dari penelitian ini peneliti juga ingin mengetahui kelayakan media berbasis *website* yang digunakan beserta *feedback* mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut. Oleh sebab itu, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Module* untuk Mata Kuliah *Bartending*".

METODE

Pengembangan produk dilaksanakan dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* atau tahap pengembangan. Subjek dalam penelitian pengembangan ini, diantaranya adalah Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Materi Dosen Pengampu mata kuliah *Bartending*, dan 11 orang mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrtasi Akomodasi Perhotelan. Produk dari penelitian pengembangan ini ditunjukkan kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan angkatan 2019 di Universitas Negeri Jakarta yang mempelajari mata kuliah *Bartending*. Dalam penelitian ini dilakukan tiga tahap, uji validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media, uji perorangan atau *one to one*, dan uji coba kelompok kecil. Menurut Arikunto dalam Handayani & Purnasari (2021) uji coba kelompok kecil dengan subjek sebanyak 4-14 orang sudah dapat mewakili daya terima terhadap produk. Dalam penelitian ini peneliti mengambil *sample* pada kelompok kecil (*small group*) sebanyak 10 orang mahasiswa.



Gambar 1. Rancangan Model ADDIE

Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap pertama dalam penelitian ini. Pertama-tama, langkah yang dilakukan seperti (1) menganalisis kompetensi harus dikuasai oleh peserta didik; mengacu pada Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran, (2) menganalisis karakteristik peserta didik sesuai dengan pengetahuan, sikap, dan kemampuan mereka, (3) menganalisis materi yang relevan dengan kompetensi pencapaian yang diinginkan sesuai dengan apa yang peserta didik kuasai (Widyastuti & Susiana, 2019). Peneliti melakukan analisis kebutuhan dalam pembelajaran pada mata kuliah *Bartending* di Universitas Negeri Jakarta. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan observasi kepada mahasiswa prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan khususnya angkatan 2018 yang telah mengambil mata kuliah *Bartending*. Peneliti menemukan serta mengidentifikasi permasalahan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Peneliti melakukan menganalisis Capaian Pembelajaran Mata Kuliah dan tujuan pembelajaran yang ada di RPS. Lalu melakukan observasi mengenai apa saja materi yang sulit dipahami oleh mahasiswa dan karakteristik mahsiswa sesuai dengan pengetahuan serta sikap mereka. Berdasarkan hasil obserbasi tersebut. Selain itu ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *Bratending* masih kurang variatif dan mahasiswa masih kesulitan memahami materi teori dan mengharapkan adanya media pembelajaran yang berbeda dari yang sudah ada yang lebih dapat menarik minat mereka. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung. Materi yang akan dikembangkan dalam media melalui RPS yang ada didiskusikan dengan dosen pengampu mata kuliah hingga menghasilkan keputusan bahwa materi yang akan dimasukkan, yaitu 1) Konsep Bar yang meliputi pegertian, sejarah, dan fungsi Bar yang merupakan materi dasar dan penting dalam teori *Bartending*, 2) Klasifikasi Bar, 3) Bar *Layout*, dan 4) *Beverages*.

2. Tahap *Design* (Desain)

Peneliti merancang rancangan modul elektronik berupa *storyboard* modul elektronik yang berisikan pembelajaran pada mata kuliah *Bartending* berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Materi yang akan dikembangkan merupakan materi teori, ada tiga materi pokok yang ditentukan; Konsep Bar, Klasifikasi Bar, dan Bar *Layout*. Setelah materi ditentukan, selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* yang berupa gambaran umum sebagai pedoman untuk pengembangan media yang akan dilakukan. Pada *storyboard* ini tersusun tata letak, bentuk, dan gambaran ingin seperti apa media yang akan dikembangkan. Selanjutnya peneliti juga merancang angket validasi dan uji coba media untuk pengambilan data. Ada empat subjek penelitian, yaitu dosen ahli materi, ahli media, ahli materi dosen pengampu mata kuliah, dan mahasiswa prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini adalah tahap pembuatan produk, di mana peneliti mengembangkan atau merealisasikan materi dan *storyboard* modul menjadi bentuk *digital* yang bisa diakses melalui *web*. Media yang dikembangkan berupa *e-module* yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu halaman awal atau *cover* depan; halaman kata pengantar; halaman menu utama; halaman petunjuk penggunaan *e-module*; halaman materi yang terdiri lagi dari halaman awal deskripsi modul atau bab, halaman penjelasan materi, halaman rangkumam, dan halaman latihan soal; halaman daftar pustaka; dan yang terakhir adalah halaman penutup atau *cover* belakang. Pada tahap ini pula peneliti melakukan uji validasi ahli dan uji coba oleh mahasiswa.

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51

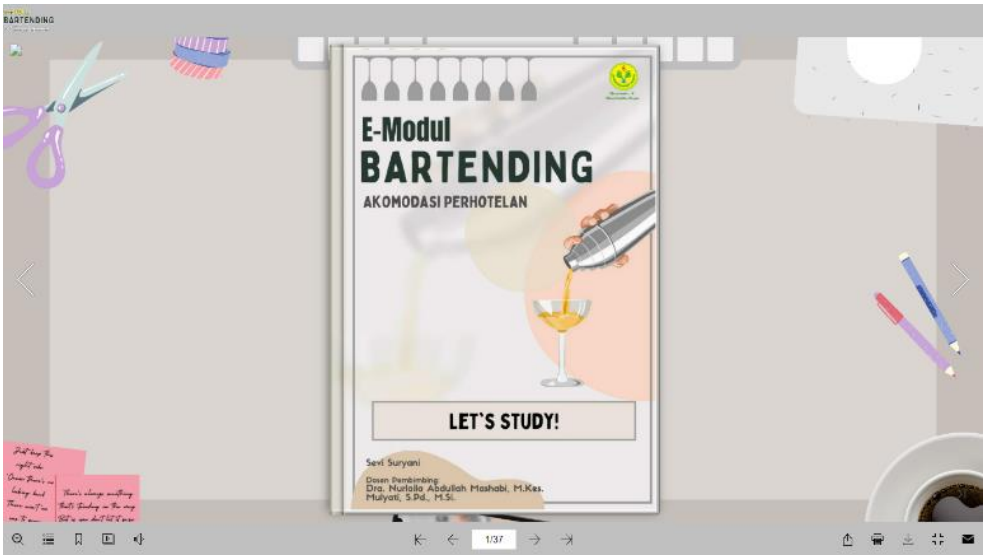
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *e-module* atau modul elektronik untuk mata kuliah *Bartending*. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Module* untuk Mata Kuliah *Bartending* memiliki tujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran berupa *e-module* untuk mata kuliah *Bartending*, (2) menguji kelayakan media pembelajaran berupa *e-module* untuk mata kuliah *Bartending* yang telah dikembangkan.

Media interaktif *e-module* untuk mata kuliah *Bartending* ini memiliki 6 bagian halaman pokok di dalamnya. Keenam bagian halaman pokok tersebut, yaitu 1) Halaman utama atau *cover e-module*, 2) Halaman Kata Pengantar, 3) Halaman MENU, 4) Halaman Petunjuk Penggunaan *E-Module*, 5) Halaman Materi, dan 6) Halaman Daftar Pustaka.

1. Halaman Utama atau *Cover E-Module*

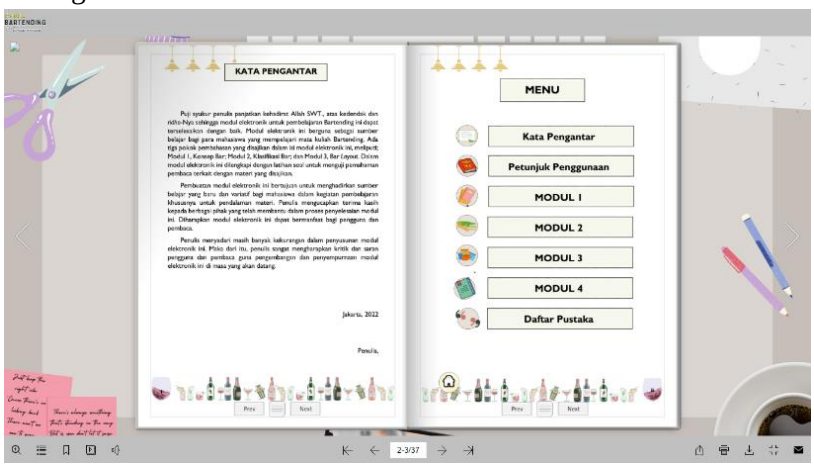


Gambar 2. Halaman Utama atau *Cover E-Module*

Halaman utama ini adalah *cover* dari *e-module* yang akan tampil pertama kali saat *e-module* dibuka. Halaman ini memuat logo Universitas Negeri Jakarta, judul *e-module*, gambar animasi, tulisan "Let's Study!" yang dijadikan tombol untuk memulai pembelajaran, nama penulis serta dosen pembimbing I dan II. Selain tampilan *cover* pada halaman utama, *background music* juga akan terputar secara otomatis. Pengguna dapat memilih untuk mematikan musik tersebut dengan tombol yang ada. Pemilihan palet warna krem dengan filosofi kehangatan dan kenyamanan, sehingga pengguna dapat membaca dengan nyaman. Selain palet krem yang mengarah pada warna pastel, ada juga perpaduan warna kuning pada gambar yang memiliki filosofi menyenangkan dan bahagia, di samping itu juga sebagai penambah daya tarik dari *cover* itu sendiri.

Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141

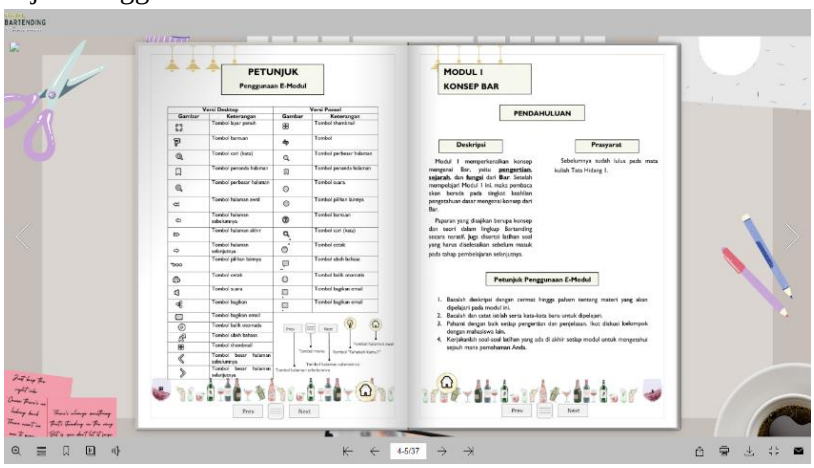
2. Halaman Kata Pengantar dan halaman MENU



Gambar 3. Halaman Kata Pengantar dan Halaman MENU

Sama seperti modul pada umumnya, *e-module* ini memiliki halaman kata pengantar yang berisikan ucapan-ucapan pengantar dan terima kasih yang ditulis oleh penulis. Sedangkan pada halaman MENU ini berisikan daftar isi dari keseluruhan isi *e-module* secara garis besar. Daftar tersebut tertulis judul tiap halaman, seperti Kata Pengantar, Petunjuk Penggunaan, halaman materi dari Modul 1 hingga Modul 3, dan Daftar Pustaka. Tiap judul yang tertulis dan tersedia dalam berbentuk tombol yang apabila di-klik dapat menghubungkan pada halaman yang dituju sesuai dengan yang tertulis.

3. Halaman Petunjuk Penggunaan *E-Module*



Gambar 4. Halaman Petunjuk dan Penggunaan *E-Module*

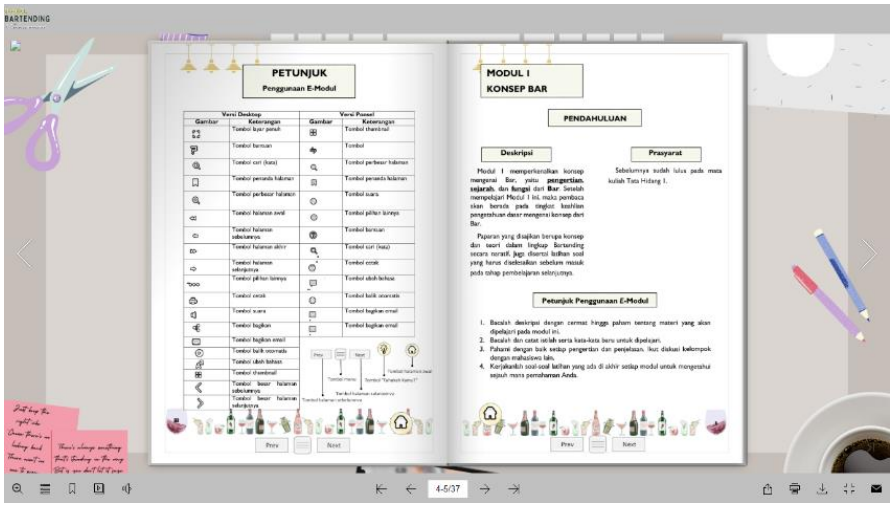
Pada halaman ini berisikan petunjuk penggunaan tombol-tombol yang ada di *e-module* secara lengkap, baik dari aplikasi maupun dalam modul. Petunjuk dari tombol juga ditampilkan dengan versi desktop dan versi *mobile* atau *handphone*.

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51

4. Halaman Materi

Ada beberapa desain yang masuk ke dalam bagian halaman materi.

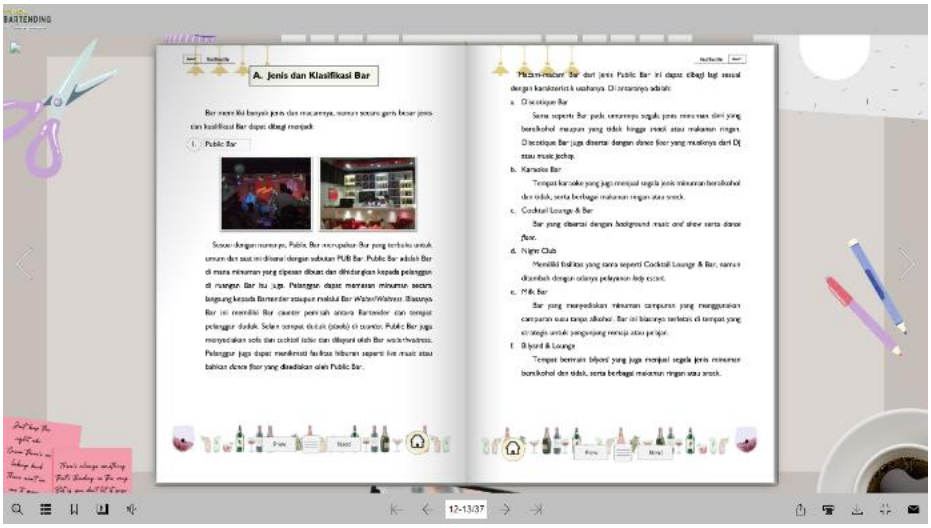
1) Halaman Awal BAB



Gambar 5. Halaman Awal BAB

Halaman yang ada sebagai tanda awal atau bergantinya BAB. Halaman ini menampilkan deskripsi yang memuat judul Sub-BAB meteri apa yang akan dibahas dalam BAB tersebut, prasyarat, dan instruksi penggunaan modul.

2) Halaman Penjelasan Materi

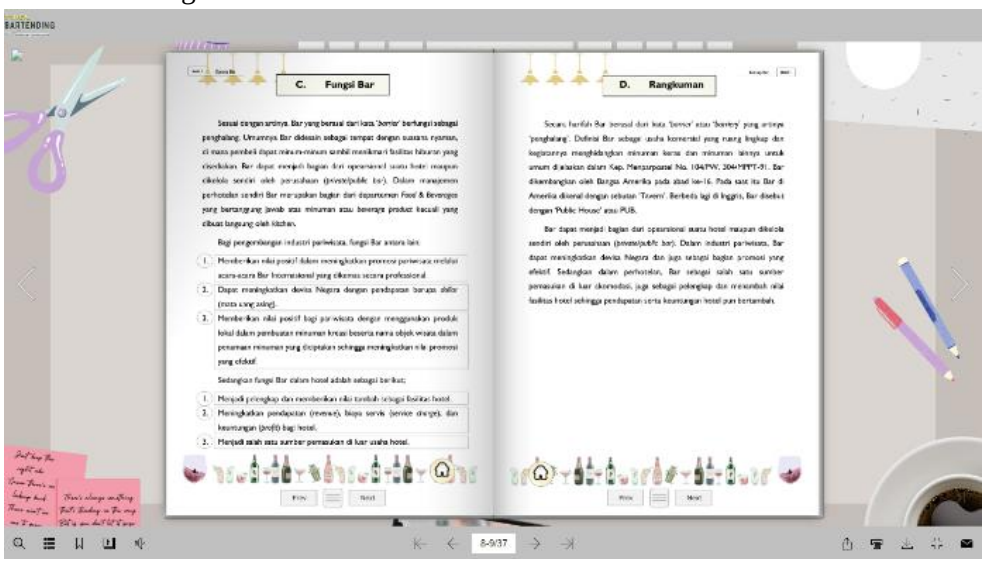


Gambar 6. Halaman Penjelasan Materi

Selanjutnya adalah halaman yang berisikan materi dari Sub-BAB yang dibahas. Ada judul da nisi materinya, dapat memuat tulisan, gambar, dan bagan. Ada 3 pokok materi yang dibahas dalam modul ini, yaitu MODUL 1 membahas tentang Konsep Bar yang terdiri dari; Pengertian, Sejarah, dan Fungsi Bar. MODUL 2 membahas mengenai Klasifikasi Bar yang terdiri dari; Jenis dan Klasifikasi Bar dan Struktur Organisasi Bar. Lalu MODUL 3 membahas mengenai Bar *Layout*.

Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141

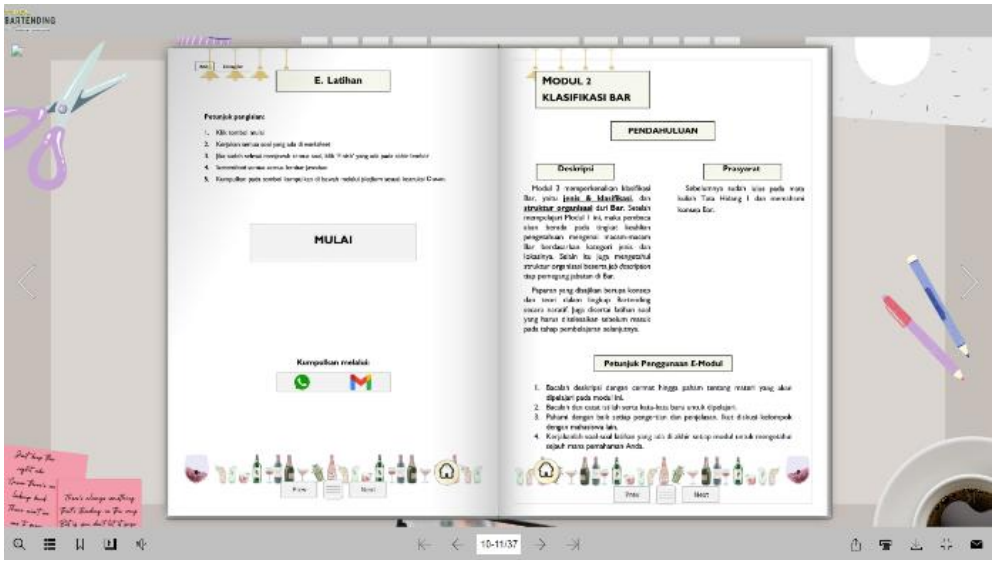
3) Halaman Rangkuman



Gambar 7. Halaman Rangkuman

Pada akhir materi setiap modul disertai dengan rangkuman dari materi yang telah dibahas.

4) Halaman Latihan atau Quiz



Gambar 8. Halaman Latihan atau Quiz

Halaman latihan atau quiz menjadi halaman terakhir pada tiap modul atau BAB. Pada halaman ini menampilkan instruksi pengisian dan pengumpulan hasil soal yang telah dikerjakan. Setiap BAB memiliki jumlah 10 soal dengan 5 soal PG dan 3 soal esai.

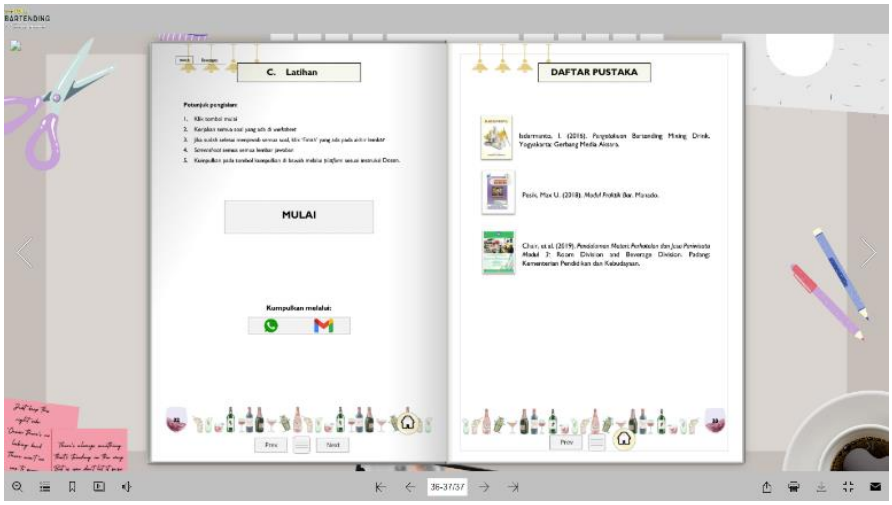
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51

5) *Pop-Up* "Tahukah Kamu?"

Gambar 9. *Pop-Up* "Tahukah Kamu?"

Selain halaman-halaman pokok, ada pula tampilan *pop up* dengan judul, 'Tahukah Kamu?' yang akan tampil jika pengguna klik tombol dengan *icon* lampu kuning yang ada pada halaman tertentu. Fitur ini menampilkan informasi-informasi yang berkaitan dengan materi BAB. Setiap BAB ada setidaknya satu fitur ini.

5. Halaman Daftar Pustaka



Gambar 10. Halaman Daftar Pustaka

Halaman daftar pustaka menjadi halaman penutup dari *e-module*. Halaman ini memuat gambar serta informasi mengenai sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan *e-module Bartending*.

Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141

6. Halaman Sinopsis atau *Cover* Belakang

Gambar 11. Halaman Sinopsis atau *Cover* Belakang

Halaman ini adalah halaman terakhir dan sebagai penutup *e-module*. Pada halaman ini terdapat judul, sinopsis isi modul, nama dan kontak penulis, serta QR *code* dari *e-module*.

Uji Ahli Materi

Uji validitas oleh Ahli Materi dilakukan untuk melihat apakah materi yang digunakan layak untuk dikembangkan dan digunakan atau tidak. Dalam proses validasi ini materi diajukan kepada satu dosen Ahli Materi, dan hasil yang diperoleh yakni:

Tabel 1. Persentase Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase Rata-Rata	Kategori
Validasi Ahli Materi	92,9%	Sangat Layak

Hasil persentase rata-rata yang diperoleh ini adalah 92,9%. Berdasarkan data yang diperoleh, materi yang pada produk yang dikembangkan jatuh pada kategori sangat layak. Maka dari itu media layak untuk lanjut ke tahap pengujian berikutnya kepada ahli media.

Uji Ahli Media

Uji validitas oleh Ahli Media dilakukan untuk mengetahui apakah produk media yang dikembangkan sudah diuji cobakan atau tidak. Dalam proses validasi ini, rancangan produk diberikan kepada Ahli Media dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase Rata-Rata	Kategori
Validasi Ahli Media	95%	Sangat Layak

Hasil persentase rata-rata yang diperoleh pada tahap kedua setelah dilakukannya revisi ini adalah 95%. Berdasarkan data yang diperoleh, materi yang pada produk yang dikembangkan jatuh pada kategori sangat layak.

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51

Uji Ahli Materi Dosen Pengampu Mata Kuliah *Bartending*

Uji coba ahli materi yakni dosen pengampu mata kuliah *Bartending* dilakukan untuk melihat apakah materi yang digunakan layak untuk dikembangkan dan digunakan atau tidak. Dalam proses validasi ini materi diajukan kepada satu dosen Ahli Materi, dan hasil yang diperoleh yakni:

Tabel 3. Persentase Hasil

Total Mahasiswa	Persentase Rata-Rata	Kategori
Validasi Ahli Materi Dosen Pengampu Mata Kuliah	100%	Sangat Layak

Hasil persentase rata-rata yang diperoleh pada tahap kedua setelah dilakukannya revisi ini adalah 100%. Berdasarkan data yang diperoleh, materi yang pada produk yang dikembangkan jatuh pada kategori sangat layak. Maka dari itu media layak untuk lanjut ke tahap pengujian berikutnya, yaitu uji *one to one*.

Uji Coba Perorangan (*One to One*)

Uji coba perorangan atau *one to one* dilakukan pada salah satu mahasiswa angkatan 2019 dari Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Akomodasi Perhotelan yang dipilih secara acak. Uji coba ini dilakukan dengan membagikan Google Form berisi angket atau instrumen praktikalitas beserta *link* produk yang akan diujicobakan. Adapun hasil yang diperoleh dari uji coba perorangan *E*-Modul *Bartending* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Hasil Uji Coba Perorangan

Total Mahasiswa	Persentase Rata-Rata	Kategori
1 Mahasiswa	95,6%	Sangat Praktis

Hasil persentase rata-rata yang diperoleh pada uji coba perorangan ini adalah 95,6%. Berdasarkan data yang diperoleh, produk media yang diujicobakan jatuh pada kategori sangat praktis. Maka dari itu media layak untuk lanjut ke tahap pengujian berikutnya, yaitu uji kelompok kecil.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba media *E*-Modul *Bartending* pada kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang mahasiswa angkatan 2019 dari Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Akomodasi Perhotelan dengan memberikan angket atau instrumen praktikalitas. Uji coba ini dilakukan dengan membagikan Google Form berisi angket atau instrumen praktikalitas beserta *link* produk yang akan diujicobakan. Adapun hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil *E*-Modul *Bartending* adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Total Mahasiswa	Persentase Rata-Rata	Kategori
10 Mahasiswa	94,1%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan dari uji coba kelompok kecil mengenai praktikalitas *e*-modul, hasil yang diperoleh adalah 94,1% yang jatuh pada kategori sangat praktis. Ada 1 mahasiswa yang menjawab ‘baik’ pada penggunaan informasi baru, 3 mahasiswa menjawab ‘baik’ pada penggunaan

Jurnal
Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51
ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141

tata letak, 2 orang menjawab 'baik' pada tampilan warna, 1 orang menjawab 'baik' pada tampilan huruf, gambar, kesesuaian dengan jenis aktivitas dan kesesuaian alokasi waktu dan sisanya 10 orang mahasiswa menjawab 'sangat baik'. Meskipun tidak mencapai hasil yang sempurna, namun hasil perhitungan uji kelompok kecil ini masih dapat menunjukkan bahwa media interaktif *e*-modul ini berjalan dengan baik dan sangat praktis.

Pembahasan

E-Modul untuk Mata Kuliah *Bartending* ini telah melalui uji kelayakan mulai dari uji validitas ahli materi, uji validitas ahli media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Hasil persentase rata-rata yang diperoleh dari uji validitas oleh ahli materi adalah 92,9%, persentase rata-rata dari uji validitas ahli media adalah 95%, persentase rata-rata dari uji coba praktikalitas perorangan adalah 95,6%, serta hasil persentase rata-rata dari uji coba praktikalitas kelompok kecil adalah 94,1%. Semua hasil menunjukkan bahwa media *E*-Modul untuk Mata Kuliah *Bartending* ini masuk ke dalam kategori Sangat Layak dan Sangat Praktis. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran *E*-Modul ini dapat diteliti lebih lanjut untuk dapat dilakukan uji efektifitas.

Penilaian materi pembelajaran pada media *E*-Modul untuk Mata Kuliah *Bartending* dalam aspek materi sudah sesuai dengan RPS dan tujuan pembelajaran, materi juga mudah dipahami, cakupan dan kedalaman materi sudah baik, konsistensi soal latihan dan pemberian umpan balik dari media sudah sangat baik. Dalam aspek tampilan atau penyajian materi, kejelasan pembahasan materi sangat baik, kejelasan simulasi baik, dan penyampaian materi sudah sangat baik. Bahasa yang digunakan dalam modul menggunakan bahasa baku dan penggunaan bahasa mudah dimengerti. Selain itu dalam aspek kemanfaatan, inteaktivitas media *E*-Modul dengan pengguna sangat baik dan dapat meningkatkan perhatian mahasiswa dalam belajar. Selanjutnya penilaian media dari *E*-Modul untuk Mata Kuliah *Bartending* dalam aspek tampilan media, format teks yang digunakan sudah sangat baik, penggunaan warna baik, kualitas gambar atau animasi dan penggunaan suara efek sudah sangat baik, tata letak teks dan gambar pun dinilai baik. Dalam aspek pemograman, interaktivitas media sangat baik, program mudah digunakan, dan mudah dalam pencarian halaman. Tombol navigasi sangat baik, selain itu media ini juga dapat meningkatkan perhatian mahasiswa dalam belajar masuk dalam aspek kemanfaatan media. Hasil ini menunjukkan bahwa *e*-modul dapat dikatakan baik dan menarik, senada dengan karakteristik yang disebutkan dalam tujuan Direktorat Tenaga Pendidikan (2008), yaitu: *self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly*.

Temuan dari penelitian sebelumnya menyetakan bahwa *e*-modul dapat mempermudah siswa dalam belajar (Sembiring et al., 2021). Temuan penelitian lain menyatakan bahwa *e*-modul mampu memberikan mahasiswa motivasi dalam belajar dan mengoptimalkan belajar mahasiswa dalam upaya mempelajari materi perkuliahan (Yayang dan Eldarni, 2019). Hasil temuan penelitian lainnya menyatakan bahwa siswa dapat mempelajari materi melalui *e*-modul interaktif kapan pun dan dimana pun, sehingga dapat menyesuaikan dan fleksibel saat digunakan (Adji, 2021). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa media pembelajaran *E*-Modul untuk Mata Kuliah *Bartending* yang dikembangkan oleh Sevi Suryani telah mencapai kategori Sangat Layak dan Sangat Praktis, maka layak digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan penjelasan mengenai kriteria media pembelajaran yang baik oleh Arsyad (2014), yakni sesuai dengan tujuan pembelajaran; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; sesuai dengan kebutuhan peserta didik; praktis, luwes, dan bertahan, serta dapat dipindah dan dibawa kemana-mana. Media pembelajaran *E*-Modul untuk Mata Kuliah *Bartending* ini diharapkan mampu menjadi

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141
Jurnal Kiprah Pendidikan
Volume 2 Nomor 1 Januari 2023, Hlm. 37-51

pedoman dalam pembelajaran *Bartending* ke depannya, selain itu dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa baik secara langsung di kampus maupun di rumah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran alternatif untuk mata kuliah *Bartending* dengan tujuan memberikan variasi baru dalam pembelajaran supaya dapat meningkatkan ketertarikan serta pemahaman mahasiswa. Produk media yang dihasilkan berupa *E*-Modul untuk Mata Kuliah *Bartending*. Materi yang terkandung di dalam *E*-Modul, antara lain 1) Konsep Bar yang meliputi pegertian, sejarah, dan fungsi Bar yang merupakan materi dasar dan penting dalam teori *Bartending*, 2) Klasifikasi Bar dan Struktur Organisasi Bar, 3) Bar *Layout*, dan 4) *Beverages* yang meliputi pengertian, dan mengenai *alcoholic* dan *non-alcoholic drink*. Keberhasilan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *E*-Modul untuk Mata Kuliah *Bartending* ditinjau dari beberapa tahap uji coba yang telah dilakukan. Tahapan-tahapan tersebut, ialah uji validitas ahli materi, uji validitas ahli media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil uji coba, semuanya menunjukkan bahwa media pembelajaran *E*-Modul untuk Mata Kuliah *Bartending* masuk ke dalam kategori sangat layak dan sangat praktis.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian peneliti memiliki beberapa saran yang dapat diimplementasikan ke depannya, di antaranya:

1. Bagi pengguna
   Diharapkan mahasiswa membaca dan menggunakan *E*-Modul ini selain sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah *Bartending* juga dapat menggunakannya sebagai penambah wawasan untuk pengaplikasian di luar pembelajaran kampus.
2. Bagi peneliti selanjutnya
   a. Diharapkan dapat mengembangkan media lebih menarik dengan materi yang lebih lengkap lagi, seperti materi praktik yang dapat menggambarkan simulasi praktik serta fitur soal esai yang dapat dijawab langsung di dalam *E*-M*odul*.
   b. Menguji efektifitas dari media selanjutnya yang akan dikembangkan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas media pembelajaran *E*-Modul untuk Mata Kuliah *Bartending*.

DAFTAR PUSTAKA

Adhitya, B. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Pada Mata Kuliah Mesin Listrik di Prodi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Adji, G. B. (2021). Pengembangan *E*-modul Interaktif Berbasis *Web* Pada Materi Metabolisme Kelas XII. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Arman, A., Fajriah, N., Wiranda, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII Dengan Model Problem Based Learning. *Computer Science and Education Journal*, *1*(1).

ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online)
https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.141

Danaswari, C., Gafur, A. (2018). Multimedia Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Akuntansi SMA untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *5*(2), 204-218.

Divayana, D., Wayan, A., Nyoman, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* untuk Mata Kuliah Kurikulum Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. *5*(3). 2089-8673.

Isdarmanto, I. (2016). *Pengetahuan Bartending Mixing Drink*. Yogyakarta: Gerbang Media Aksara.

Jamun, Y, M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, 10*(1), 1-136.

Nalarita, Y., Listiawan, T. (2018). Pengembangan E-Modul Kontekstual Interaktif Berbasis Web pada Mata Pelajaran Kimia Senyawa Hidrokarbon. *Multitek Indonesia*, *12*(2), 85-94.

Nastiti, F., 'Abdu, R. (2020). Edcomtech Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era Society 5.0. 5(1), 61-66.

Pakpahan, A, F., et al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Prasetyawan, B, R. (2020). *Blog untuk Guru Era 4.0.* Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).

Priyambodo, E., Wiyarsi, A., Sari, L, P, Rr. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan, 42*(2), 99-109.

Riyana, C. (2008). Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.

Rohani. (2019). Media Pembelajaran. Diktat. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Rohdiani, F., Rakhmawati, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Kuliah Fisika Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *6*(1), 105-110.

Sugiyono, M, P, P., (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumiharsono, R., Hisbiyatul, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.

Widyastuti, E., Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1188, No. 1, p. 012052). IOP Publishing.

Winaya, I. K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan teknologi dan kejuruan*, *13*(2), 198-211.

Yayang, E., Eldarni, E. (2019). Pengembangan e-modul berbasis web dengan menggunakan aplikasi Moodle pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan. *Edutech*, *18*(1), 25-36.