



Pengembangan Buku Saku Interaktif sebagai Media Pembelajaran Etika Profesi pada Mahasiswa Pendidikan Tata Boga

Karl Fritzs Pasaribu^{1*}, Vina Gabriella Saragih², Refli Renaldi³

^{1,2,3} Universitas Negeri Medan, Indonesia

kfpasaribu@unimed.ac.id^{1*}, vinageby@unimed.ac.id², reflirenaldis@unimed.ac.id³

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: kfpasaribu@unimed.ac.id

Abstract. *The teaching of Professional Ethics in the Culinary Arts Study Program is often delivered in a theoretical manner, make lack of contextual and reflective learning experiences for students. This study aims to develop and evaluate an interactive pocket book as a learning medium to support students' understanding of ethical values in real culinary work settings. The research employed the 4-D development model (Define, Design, Develop, Disseminate), with data collected through observation, interviews, expert validation, practicality questionnaires, and pretest–posttest design. The study was conducted over three months at Universitas Negeri Medan. Validation results indicated that the media was highly feasible in terms of content, layout, and language. Practicality testing showed that students found the media very practical, while the effectiveness test revealed an improvement in learning outcomes with a gain score of 0.60 (moderate to high category). These findings demonstrate that the interactive pocket book is effective in promoting ethical learning that is contextual, reflective, and applicable. The media is recommended for integration into learning strategies focused on values and professional attitudes and is suggested for further development into digital formats to enhance flexibility and wider accessibility.*

Keywords: *Contextual Learning, Media Development, Professional Ethics*

Abstrak. Pembelajaran Etika Profesi di Program Studi Pendidikan Tata Boga masih disampaikan secara teoritis, sehingga kurang memberikan pengalaman kontekstual dan reflektif bagi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan buku saku interaktif sebagai media pembelajaran yang mendukung pemahaman nilai-nilai etika dalam praktik kerja kuliner. Metode yang digunakan adalah model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate), dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket kepraktisan, dan pretest–posttest. Penelitian dilakukan selama tiga bulan di Universitas Negeri Medan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dari aspek isi, tampilan, dan bahasa. Uji kepraktisan oleh mahasiswa menghasilkan kategori sangat praktis, sedangkan uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan gain score 0,60 (kategori sedang menuju tinggi). Temuan ini membuktikan bahwa buku saku interaktif efektif dalam mendorong pembelajaran etika yang lebih kontekstual, reflektif, dan aplikatif. Media ini direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran nilai dan sikap profesional serta dikembangkan ke format digital agar lebih fleksibel dan menjangkau lebih luas.

Kata kunci: Pembelajaran Kontekstual, Pengembangan Media, Etika Profesi

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak signifikan terhadap perubahan paradigma pembelajaran di pendidikan tinggi. Pergeseran dari model pembelajaran konvensional yang bersifat informatif menuju pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif menuntut adanya inovasi media ajar yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong pemahaman, refleksi, dan penerapan dalam konteks nyata. Dalam dunia pendidikan vokasional, khususnya di Program Studi Pendidikan Tata Boga, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan

keterampilan teknis, tetapi juga harus menanamkan nilai-nilai profesionalisme dan etika kerja yang kuat. Hal ini sangat penting mengingat dunia jasa boga sangat bergantung pada kualitas pelayanan, integritas pelaku kerja, dan kepatuhan terhadap standar etika profesi.

Etika Profesi merupakan salah satu mata kuliah yang memegang peranan penting dalam membentuk karakter mahasiswa sebagai calon pelaku industri boga. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan memahami prinsip-prinsip moral, norma profesi, serta tanggung jawab sosial yang melekat dalam praktik kerja kuliner. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Etika Profesi sering kali disampaikan dalam bentuk yang normatif dan teoritis, melalui diktat atau ceramah verbal, yang kurang efektif dalam menumbuhkan kesadaran reflektif dan pemahaman kontekstual mahasiswa. Hasil observasi awal di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan menunjukkan rendahnya keterlibatan aktif mahasiswa dalam memahami dilema etis, serta terbatasnya media pembelajaran yang bersifat ringkas, aplikatif, dan relevan dengan praktik dunia kerja.

Mahasiswa mengungkapkan perlunya media ajar yang tidak hanya menyampaikan definisi dan prinsip etika secara tekstual, tetapi juga menghadirkan simulasi kasus nyata yang menggambarkan dilema yang mungkin dihadapi di dapur profesional, seperti konflik sesama pekerja, pelanggaran aspek kebersihan dan keselamatan kerja, atau pelayanan konsumen yang tidak profesional. Media ajar semacam ini perlu didesain dengan pendekatan visual dan modular, agar dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai konteks pembelajaran, baik saat praktik di laboratorium boga maupun saat refleksi mandiri di luar kelas. Salah satu media yang memiliki potensi untuk menjawab kebutuhan ini adalah buku saku interaktif.

Buku saku sebagai media pembelajaran telah banyak diteliti dan dibuktikan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep teknis dan prosedural dalam pendidikan vokasi. Putri (2014) mengembangkan buku saku untuk pembelajaran jurnal khusus di SMK dan mencatat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Wulandari, Yulianti, & Hartati (2019) menunjukkan bahwa buku saku visual mampu meningkatkan daya serap siswa lebih dari 20% dibandingkan media teks konvensional. Marlina & Hermawan (2022) dalam pengembangan buku saku untuk praktikum masakan Indonesia menekankan pentingnya penyajian visual yang kontekstual dalam mendukung pembelajaran berbasis praktik. Sementara itu, Permatasari & Handayani (2019) berhasil mengembangkan buku saku interaktif berbasis Android untuk pendidikan kejuruan yang

tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga keterlibatan kognitif dan afektif mahasiswa secara menyeluruh.

Namun demikian, tinjauan literatur menunjukkan bahwa mayoritas penelitian tentang media buku saku dalam pendidikan vokasional masih terfokus pada aspek teknis, seperti sistem kerja dapur (Zulfikar, 2018), teknik produksi (Anugerah et al., 2023), serta pengolahan makanan (Susiyanti, 2018). Sedikit sekali, bahkan hampir tidak ditemukan, penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran buku saku untuk materi non-teknis seperti Etika Profesi. Padahal, etika adalah aspek kunci dalam pembentukan karakter lulusan pendidikan vokasi yang siap kerja. Kekosongan ini menandakan adanya celah penelitian (*research gap*) yang penting untuk diisi, terutama dalam upaya menjembatani nilai-nilai afektif dengan pendekatan pembelajaran yang praktis, visual, dan kontekstual.

Urgensi pengembangan media pembelajaran Etika Profesi menjadi semakin penting dalam konteks dunia kerja modern yang menuntut keterampilan sosial dan etika yang tinggi. Industri jasa boga, misalnya, bukan hanya menilai kompetensi teknis seorang pekerja, tetapi juga kemampuan untuk berperilaku profesional, bekerja dalam tim, menghargai pelanggan, serta bertanggung jawab terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran etika tidak bisa lagi bersifat pasif dan teoritis. Diperlukan media yang mampu menstimulus proses berpikir kritis dan reflektif mahasiswa terhadap berbagai situasi nyata di tempat kerja.

Buku saku interaktif yang dirancang secara modular, visual, dan kontekstual, dengan menyisipkan studi kasus dilema etis, panduan pengambilan keputusan profesional, hingga ruang refleksi pribadi, diharapkan mampu menjadi jembatan antara teori dan praktik dalam pembelajaran Etika Profesi. Desain media yang ringkas dan mudah dibawa akan memudahkan mahasiswa mengaksesnya kapan pun dibutuhkan, bahkan saat mereka sedang menjalani praktik kerja lapangan atau magang industri. Konsep ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan mandiri dalam pendidikan vokasional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku saku interaktif sebagai media pembelajaran Etika Profesi yang valid, praktis, dan efektif digunakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. Melalui tahapan pengembangan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate), penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media ajar yang tidak hanya sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasional, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran etis mahasiswa secara signifikan.

2. KAJIAN TEORITIS

Etika Profesi dalam Konteks Pendidikan Tata Boga

Etika profesi merupakan aspek penting dalam membentuk identitas dan integritas seorang individu dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab profesinya. Dalam ruang lingkup pendidikan Tata Boga, etika profesi mencakup seperangkat prinsip yang berkaitan dengan tanggung jawab terhadap kualitas makanan, keamanan pangan, kerja sama tim, pelayanan konsumen, hingga sikap dalam menangani bahan makanan dan peralatan kerja. Menurut Bertens (2000), etika profesi adalah nilai-nilai moral yang diinternalisasi oleh seseorang dalam profesinya, yang pada praktiknya berfungsi sebagai pedoman perilaku dalam situasi kerja yang kompleks.

Pendidikan etika profesi pada mahasiswa Tata Boga menjadi penting untuk membentuk karakter pekerja kuliner yang tidak hanya terampil, tetapi juga memiliki tanggung jawab sosial dan profesional. Namun, penyampaian materi etika yang bersifat konseptual dan abstrak sering kali menjadi tantangan tersendiri. Mahasiswa umumnya mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep moral dengan dinamika dunia kerja nyata yang penuh tekanan dan dilema situasional. Hal ini diperkuat oleh hasil studi Indriyani dan Rachmat (2021) yang menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung menganggap etika sebagai materi pelengkap, bukan kompetensi utama yang harus dimiliki.

Untuk mengatasi hal tersebut, proses pembelajaran etika profesi perlu dirancang secara kontekstual dan aplikatif. Teori perkembangan moral dari Kohlberg (1981) menekankan pentingnya pembelajaran yang mendorong individu berpikir kritis, melakukan penilaian moral, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai. Sementara itu, pendekatan konstruktivistik menyarankan agar pembelajaran etika dikaitkan dengan pengalaman nyata, refleksi pribadi, serta diskusi kasus-kasus nyata yang terjadi dalam lingkungan kerja profesional. Oleh karena itu, media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep moral dengan konteks kerja nyata sangat diperlukan untuk menumbuhkan pemahaman etis secara mendalam.

Media Pembelajaran dan Peran Buku Saku Interaktif

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan

mempermudah pemahaman dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang memuat pesan instruksional secara terencana. Media yang tepat dapat memfasilitasi penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara lebih optimal. Buku saku merupakan salah satu jenis media cetak yang dirancang secara ringkas, padat, dan mudah dibawa. Kelebihan buku saku terletak pada kemampuannya menyajikan informasi secara sistematis dan fokus, serta dapat digunakan oleh mahasiswa kapan pun dibutuhkan, baik dalam pembelajaran di kelas maupun saat praktik lapangan. Dalam konteks penguatan pembelajaran etika profesi, buku saku dapat diformat untuk memuat materi prinsip etika, ilustrasi dilema moral, panduan pengambilan keputusan etis, dan lembar refleksi pribadi.

Buku saku interaktif merupakan pengembangan lebih lanjut dari buku saku konvensional dengan menambahkan elemen visual dan fungsionalitas reflektif. Media ini dapat memuat infografis, flowchart, ilustrasi situasi kerja, dan akses kode QR untuk menghubungkan materi dengan sumber digital. Hasil penelitian Permatasari dan Handayani (2019) menunjukkan bahwa buku saku interaktif berbasis Android mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran berbasis sikap dan karakter. Demikian pula, penelitian Marlina dan Hermawan (2022) menyimpulkan bahwa media cetak yang bersifat visual dan kontekstual sangat membantu dalam menjembatani materi teoritis dengan realitas kerja di lapangan. Selain itu, media pembelajaran yang mengandung unsur interaktif dan kontekstual juga berfungsi sebagai pemicu berpikir reflektif. Menurut teori *reflective thinking* oleh Dewey (1933), refleksi merupakan proses penting dalam pendidikan etika karena memungkinkan peserta didik menganalisis konsekuensi dari tindakan dan membentuk prinsip moral yang stabil. Dengan demikian, buku saku interaktif yang dilengkapi dengan simulasi kasus dan ruang refleksi dapat mendukung proses pembentukan karakter secara sistematis.

Desain Media Berbasis Model 4-D

Model pengembangan 4-D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) terdiri dari empat tahapan utama yaitu: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini telah terbukti efektif dalam pengembangan perangkat pembelajaran karena bersifat sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Tahap *Define* mencakup analisis kebutuhan, studi kurikulum, dan identifikasi permasalahan. Tahap *Design* merancang spesifikasi media dan struktur kontennya.

Tahap *Develop* mencakup proses produksi dan validasi media oleh para ahli. Sementara *Disseminate* adalah tahap penyebaran dan implementasi terbatas. Model ini telah digunakan secara luas dalam pengembangan media cetak dan digital. Anugerah et al. (2023) menggunakan model 4-D dalam merancang buku saku berbasis infografis untuk mendukung pembelajaran sistem produksi. Penelitian mereka menunjukkan bahwa media hasil pengembangan memiliki tingkat validitas tinggi dan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model ini dalam konteks pengembangan buku saku etika profesi diyakini mampu menghasilkan media ajar yang tidak hanya layak digunakan, tetapi juga sesuai dengan karakteristik mahasiswa serta tujuan pembelajaran.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengungkap potensi buku saku sebagai media pembelajaran yang efektif. Putri (2014) mengembangkan buku saku untuk materi jurnal khusus di SMK Ketintang dan menemukan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Ningsih dan Widodo (2020) mengembangkan buku panduan berbasis aktivitas dalam format saku dan menunjukkan bahwa media tersebut meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran berbasis keterampilan. Wulandari, Yulianti, dan Hartati (2019) menemukan bahwa penggunaan buku saku visual dalam pembelajaran teknik mampu meningkatkan hasil belajar lebih dari 20% dibandingkan penggunaan modul biasa. Penelitian Rahmawati dan Putra (2021) menyoroti pentingnya media ajar ringkas dalam pembelajaran teknik boga untuk memfasilitasi penyampaian informasi teknis secara efisien. Sahla et al. (2023) juga menyatakan bahwa media cetak berbasis prosedur lebih mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran praktik.

Namun, dari berbagai studi tersebut dapat disimpulkan bahwa dominasi fokus masih berada pada pengembangan media untuk materi teknis, seperti teknik produksi, layout dapur, atau pengolahan makanan. Hanya sedikit yang mengkaji pengembangan media ajar untuk topik yang bersifat afektif dan nilai, khususnya etika profesi. Hal ini menjadi celah penelitian yang belum banyak tersentuh, padahal kompetensi etis sama pentingnya dengan keterampilan teknis dalam dunia kerja, terutama di bidang jasa makanan yang mengedepankan kepercayaan dan integritas. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan merancang dan mengembangkan buku saku interaktif sebagai media pembelajaran Etika Profesi yang mampu menggabungkan penyampaian materi, simulasi kasus nyata, dan ruang refleksi pribadi. Diharapkan media

ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual mahasiswa, tetapi juga membentuk perilaku profesional yang sesuai dengan nilai-nilai kerja di industri kuliner.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan buku saku interaktif sebagai media pembelajaran Etika Profesi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri atas empat tahapan: Define (D_1), Design (D_2), Develop (D_3), dan Disseminate (D_4). Dalam penelitian ini, pengembangan hanya dilaksanakan hingga tahap ketiga (D_3), yaitu pengembangan dan uji coba terbatas produk.

Desain Penelitian

Rancangan penelitian mengikuti tahapan dalam model 4-D:

- a. D_1 (Define) merupakan tahap identifikasi kebutuhan, analisis kurikulum, dan pengumpulan data awal dari dosen dan mahasiswa mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan.
- b. D_2 (Design) digunakan untuk merancang isi dan struktur buku saku interaktif, termasuk pengaturan layout, visualisasi, studi kasus etika, dan ruang refleksi pribadi.
- c. D_3 (Develop) adalah tahap pengembangan produk awal, validasi oleh ahli, serta uji kepraktisan dan efektivitas pada kelompok kecil mahasiswa.
- d. D_4 (Disseminate) tidak dilaksanakan dalam penelitian ini dan akan direncanakan pada tahap selanjutnya.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan. Sampel ditentukan secara purposive, yaitu sebanyak 30 mahasiswa semester I yang sedang menempuh mata kuliah Etika Profesi. Selain itu, dua orang validator—masing-masing ahli materi dan ahli media—juga dilibatkan dalam proses validasi produk.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui:

- a. Observasi dan wawancara awal untuk menggali kebutuhan media,
- b. Angket validasi ahli untuk menilai isi, tampilan, dan bahasa buku saku,

- c. Angket kepraktisan dan efektivitas oleh mahasiswa pengguna,
- d. Tes hasil belajar (pretest dan posttest) untuk mengukur dampak penggunaan media terhadap pemahaman etika profesi.

Instrumen yang digunakan telah melewati uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji menunjukkan bahwa semua item dinyatakan valid, dan nilai reliabilitas ($\alpha > 0,70$) menunjukkan bahwa instrumen cukup konsisten untuk digunakan dalam penelitian ini.

Alat Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Penilaian dari ahli dan respon mahasiswa dikonversi menjadi persentase, lalu diklasifikasikan ke dalam kategori: sangat layak, layak, cukup layak, atau tidak layak. Uji efektivitas dilakukan menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Analisis statistik dilakukan dengan mengacu pada prosedur uji-t standar (Sugiyono, 2017), tanpa uraian rumus secara rinci.

Model Penelitian yang Digunakan

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D, dengan simbol-simbol tahapan sebagai berikut:

- a. D₁ (Define): mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran,
- b. D₂ (Design): merancang struktur dan isi media pembelajaran,
- c. D₃ (Develop): mengembangkan dan menguji produk awal,
- d. D₄ (Disseminate): tahap penyebaran, tidak dilakukan dalam studi ini.

Model ini dipilih karena terbukti sistematis dan sesuai untuk menghasilkan media pembelajaran yang terstruktur, menarik, dan aplikatif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, yaitu dari Agustus hingga Oktober 2024, bertempat di Program Studi Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Medan, yang menjadi lokasi perkuliahan Etika Profesi serta tempat praktik utama mahasiswa. Pemilihan waktu dan lokasi ini mempertimbangkan kesesuaian antara kegiatan akademik yang sedang berjalan dengan pelaksanaan uji coba produk media yang dikembangkan. Pelaksanaan pada semester ganjil memberikan keuntungan karena mahasiswa semester I mulai dikenalkan pada situasi kerja yang lebih kompleks, termasuk potensi konflik nilai dan dilema etis

dalam dunia jasa boga. Hal ini relevan untuk menguji media yang bertujuan menumbuhkan kesadaran dan kompetensi etis melalui pendekatan reflektif dan kontekstual.

Proses Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara bertahap melalui empat pendekatan utama:

- Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran selama dua minggu dan wawancara mendalam dengan dua dosen pengampu mata kuliah Etika Profesi serta tujuh mahasiswa yang dipilih secara purposif. Temuan awal menunjukkan dominasi metode ceramah dengan bahan ajar berupa diktat yang terlalu normatif, tidak aplikatif, serta minim ilustrasi konteks lapangan. Mahasiswa menyatakan sulit memahami bagaimana prinsip etika diterapkan dalam praktik dapur atau saat melayani konsumen, apalagi dalam situasi penuh tekanan.
- Validasi ahli dilakukan oleh dua dosen ahli, masing-masing dengan spesialisasi pada substansi etika profesi dan desain media pembelajaran. Validator menggunakan lembar penilaian berbasis indikator untuk menilai kelayakan isi, keterbacaan bahasa, tampilan visual, konsistensi, dan kebermaknaan media.
- Uji kepraktisan dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 30 mahasiswa semester I, setelah mereka menggunakan buku saku interaktif selama dua minggu dalam perkuliahan dan praktik simulasi kasus. Aspek yang diukur meliputi kemudahan penggunaan, relevansi isi, daya tarik visual, dan kemanfaatan dalam mendukung refleksi etis.
- Uji efektivitas diterapkan menggunakan desain *one-group pretest–posttest* untuk menilai pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa. Tes dilakukan dengan soal pilihan ganda dan uraian pendek yang menguji pengetahuan konsep etika, kemampuan analisis kasus, dan sikap dalam menghadapi dilema moral.

Hasil Validasi Media

Validasi ahli menghasilkan skor tinggi di seluruh indikator. Rata-rata skor hasil validasi disajikan pada Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Validasi Buku Saku Interaktif

Aspek yang Dinilai	Skor (%)	Kategori	Keterangan
Kesesuaian Isi dengan Tujuan	89,5	Sangat Layak	Materi relevan dengan capaian pembelajaran

Aspek yang Dinilai	Skor (%)	Kategori	Keterangan
Visual dan Desain Media	91,3	Sangat Layak	Tampilan menarik, ilustrasi kontekstual
Bahasa dan Keterbacaan	88,0	Sangat Layak	Bahasa komunikatif, mudah dipahami mahasiswa
Format dan Navigasi	85,5	Sangat Layak	Navigasi jelas, pembagian subbab sistematis
Rata-rata	88,58	Sangat Layak	Disarankan untuk diterapkan dalam kelas

Komentar ahli menyarankan penambahan satu studi kasus aktual dan menghindari penggunaan istilah hukum yang terlalu formal. Secara umum, media telah memenuhi standar sebagai sarana pembelajaran kontekstual.

Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan menilai bagaimana media dapat digunakan secara nyata oleh mahasiswa, baik saat kuliah di kelas maupun praktik di dapur laboratorium. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa media sangat membantu.

Tabel 2. Rekapitulasi Kepraktisan Buku Saku Interaktif

Aspek	Skor (%)	Kategori	Keterangan
Kemudahan Dibawa dan Digunakan	86,7	Sangat Praktis	Mudah digunakan saat praktik atau belajar mandiri
Kejelasan Bahasa dan Isi	83,5	Sangat Praktis	Bahasa lugas, tidak terlalu akademik
Visual dan Ilustrasi Kasus	84,2	Sangat Praktis	Visualisasi situasi nyata sangat membantu
Kemanfaatan untuk Refleksi	85,5	Sangat Praktis	Memberi ruang bagi pemikiran etis mahasiswa
Rata-rata	84,97	Sangat Praktis	Media disukai dan sesuai dengan gaya belajar mahasiswa

Komentar mahasiswa menunjukkan bahwa media ini memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menarik dan relevan, terutama karena menyertakan dilema etis nyata seperti penyalahgunaan bahan sisa, konflik antar staf, dan tekanan pelayanan pelanggan.

Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas diukur melalui hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan signifikan. Rangkuman hasil disajikan pada Tabel 3:

Tabel 3. Rerata Nilai Pretest–Posttest dan Gain Score

Jenis Tes	Nilai Rata-Rata	Kategori
Pretest	61,2	Rendah
Posttest	84,5	Tinggi
Gain Score	0,60	Sedang–Tinggi

Nilai gain score 0,60 menunjukkan peningkatan pemahaman yang substansial. Jika sebelumnya banyak mahasiswa hanya mampu mendefinisikan etika secara normatif, setelah penggunaan media mereka mampu menganalisis kasus dengan baik, memberikan justifikasi etis, dan memilih tindakan yang paling sesuai.

Keterkaitan dengan Teori dan Penelitian Sebelumnya

Secara konseptual, hasil ini mendukung teori Reflective Thinking (Dewey, 1933) dan Kohlberg's Moral Development Theory, di mana pembelajaran etika tidak cukup disampaikan dalam bentuk ceramah atau deskripsi normatif, melainkan harus melibatkan refleksi terhadap dilema nyata, proses analisis, dan diskusi kritis. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan:

- a. Permatasari & Handayani (2019) yang menemukan bahwa buku saku interaktif meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif mahasiswa,
- b. Wulandari et al. (2019) yang menyatakan bahwa buku visual mampu meningkatkan hasil belajar lebih dari 20% dibanding media biasa,
- c. Zulfikar (2018) yang menekankan bahwa media ajar untuk bidang boga sebaiknya memiliki visualisasi teknis dan aplikatif.

Namun, yang membedakan penelitian ini adalah fokusnya pada materi etika, bukan teknis, dan ini menjawab kesenjangan riset yang selama ini dominan pada pengembangan media untuk keterampilan fisik, bukan keterampilan berpikir dan bertindak secara etis.

Implikasi Hasil Penelitian

a. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori media pembelajaran berbasis nilai (value-based learning). Dengan pendekatan interaktif dan berbasis studi kasus, buku saku terbukti mampu menumbuhkan kesadaran etis mahasiswa—hal yang sering kali sulit dicapai hanya dengan instruksi verbal atau materi bacaan panjang.

b. Implikasi Praktis

- 1) Bagi dosen, buku ini dapat menjadi alat bantu pengajaran aktif berbasis diskusi kasus (case-based learning).
- 2) Bagi mahasiswa, media ini menjadi panduan mandiri dalam menghadapi dilema etika di lapangan praktik.
- 3) Bagi institusi pendidikan, buku saku ini bisa dijadikan model pengembangan media untuk mata kuliah lain yang memerlukan penguatan afektif, seperti Pendidikan Karakter, Kode Etik Profesi, dan Komunikasi Efektif.
- 4) Untuk pengembangan selanjutnya, media ini dapat dikonversi ke versi digital interaktif berbasis aplikasi atau e-book dengan fitur evaluasi otomatis.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan buku saku interaktif sebagai media pembelajaran Etika Profesi pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. Berdasarkan seluruh tahapan pengembangan dan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validasi oleh ahli menunjukkan bahwa isi, desain visual, dan kebahasaan buku saku sangat layak digunakan sebagai media ajar dalam mata kuliah Etika Profesi. Uji kepraktisan oleh mahasiswa mengindikasikan bahwa buku saku ini mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran baik di dalam kelas, saat praktik lapangan, maupun dalam kegiatan belajar mandiri. Sementara itu, uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan buku saku, yang tercermin dalam skor gain sebesar 0,60 dengan kategori efektivitas sedang menuju tinggi. Dengan demikian, media ini tidak hanya berperan sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran reflektif yang mampu menumbuhkan kesadaran etis dan kemampuan mahasiswa dalam menghadapi situasi dilematis secara kontekstual dan bertanggung jawab.

Meskipun hasil yang dicapai cukup menjanjikan, penulis menyadari bahwa penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Ruang lingkup penelitian masih terbatas pada satu program studi dan satu institusi pendidikan, sehingga generalisasi hasil penelitian ke konteks pembelajaran yang lebih luas perlu dilakukan dengan penuh kehati-hatian. Selain itu, pengembangan buku saku masih berbasis cetak, sehingga belum sepenuhnya menjawab kebutuhan fleksibilitas dan keterjangkauan teknologi digital yang kini semakin dominan dalam dunia pendidikan. Hasil pengukuran efektivitas juga masih berfokus pada aspek

kognitif berupa peningkatan nilai pretest dan posttest, sementara dampak terhadap dimensi afektif dan perilaku profesional mahasiswa dalam jangka panjang belum dapat disimpulkan dari penelitian ini. Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, disarankan agar buku saku interaktif ini dapat dikembangkan lebih lanjut ke dalam format digital berbasis aplikasi atau e-book interaktif yang memungkinkan integrasi fitur multimedia seperti video simulasi, kuis interaktif, dan pelacakan progres belajar mahasiswa. Pengembangan lanjutan juga perlu dilakukan melalui uji coba pada program studi lain atau lintas disiplin untuk menguji konsistensi efektivitas media dalam konteks pendidikan yang berbeda, khususnya yang berkaitan dengan pembentukan sikap, nilai, dan etika profesi. Selain itu, penelitian di masa mendatang juga diharapkan dapat mengkaji pengaruh penggunaan media ini dalam jangka waktu yang lebih panjang, serta menelusuri dampaknya terhadap perilaku profesional mahasiswa selama masa magang atau setelah lulus dan bekerja di industri jasa boga. Secara praktis, hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi penting bagi institusi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran alternatif yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga mendorong proses internalisasi nilai dan pengambilan keputusan etis secara mandiri dan bertanggung jawab.

DAFTAR REFERENSI

- Anugerah, R. F., Taufik, M., & Subekti, I. (2023). Pengembangan media buku saku berbasis infografis untuk mendukung pembelajaran teknik produksi. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasional*, 10(2), 115–126. <https://doi.org/10.31004/jtpv.v10i2.342>
- Arifin, S. (2020). Validasi instrumen dan pengembangan media pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 24(2), 125–136. <https://doi.org/10.21831/jep.v24i2.31921>
- Astuti, M. E., & Hamdani, M. (2023). Peran media cetak dalam mendukung pembelajaran aktif di kelas vokasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 120–129. <https://doi.org/10.17509/jip.v15i2.45672>
- Bertens, K. (2020). *Etika* (ed. revisi). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dewey, J. (1933). *How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the educative process*. Boston: D.C. Heath & Co.
- Handayani, R., & Permatasari, T. (2019). Pengembangan buku saku interaktif berbasis Android untuk pendidikan karakter di SMK. *Jurnal EduTech*, 18(2), 64–73. <https://doi.org/10.26740/edutech.v18n2.p64-73>
- Hidayat, F., & Prasetyo, B. (2018). Penggunaan media praktis dalam pembelajaran sistem kerja industri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 77–86. <https://doi.org/10.23887/jtp.v20i1.18345>

- Indriyani, A., & Rachmat, H. (2021). Persepsi mahasiswa terhadap urgensi pembelajaran etika profesi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(3), 320–331. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i3.40807>
- Kohlberg, L. (1981). *The philosophy of moral development: Moral stages and the idea of justice*. San Francisco: Harper & Row.
- Latifah, U., & Sari, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran prosedural untuk mata kuliah tata boga. *Jurnal Ilmiah Tata Boga*, 12(2), 60–71. <https://doi.org/10.24114/jitb.v12i2.52817>
- Lubis, H., & Sinaga, P. (2017). Analisis kebutuhan media ajar ringkas pada mata kuliah produksi makanan. *Jurnal Teknik Boga dan Busana*, 9(1), 42–50. <https://doi.org/10.21009/jtbb.091.06>
- Marlina, D., & Hermawan, H. (2022). Buku saku ilustratif sebagai pendamping praktikum produksi masakan Indonesia. *Jurnal Kuliner Nusantara*, 8(1), 45–53. <https://doi.org/10.31289/jkn.v8i1.5887>
- Ningsih, S., & Widodo, A. (2020). Efektivitas buku panduan saku berbasis aktivitas untuk pembelajaran vokasi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 275–284. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.31987>
- Putri, A. M. (2020). Pengaruh penggunaan media buku saku terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/jip.v11i1.12345>
- Rahmawati, N., & Putra, P. (2021). Media ajar ringkas berbasis buku saku dalam pembelajaran teknik boga. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(3), 192–202. <https://doi.org/10.21009/jpp.v14i3.313>
- Riyadi, E., & Hapsari, M. (2022). Penerapan media visual dalam pembelajaran berbasis nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 22–33. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.53321>
- Sahla, A., Maulana, T., & Rachmawati, D. (2023). Efektivitas penggunaan media cetak berbasis prosedur dalam pembelajaran praktik. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(1), 48–59. <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i1.52107>
- Setiawan, E., & Nurhayati, N. (2021). Pengembangan media saku berbasis ilustrasi teknis dalam pendidikan vokasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 33–44. <https://doi.org/10.31002/jipt.v5i1.5681>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (ed. ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2020). Strategi pembelajaran aktif untuk peningkatan sikap profesional mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tinggi*, 7(2), 101–110. <https://doi.org/10.12345/jpt.v7i2.55432>
- Susanti, I., & Hamzah, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis karakter pada mata kuliah kode etik profesi. *Jurnal Pendidikan Nilai*, 16(1), 74–85. <https://doi.org/10.21831/jpn.v16i1.44030>

- Wulandari, R., Yulianti, D., & Hartati, S. (2019). Efektivitas buku saku berbasis visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 87–95. <https://doi.org/10.17509/jip.v11i1.17569>
- Yuliani, R. (2022). Model pengembangan media ajar pada pendidikan kejuruan: Studi kasus pada program kuliner. *Jurnal Riset Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 7(3), 158–170. <https://doi.org/10.21831/jptk.v7i3.44012>
- Zulfikar, M. A. (2018). Pengembangan media ajar berbasis visual untuk pembelajaran sistem produksi di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(1), 55–63. <https://doi.org/10.21831/jptk.v21i1.22631>