

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* MATERI KULINER
JEPANG PADA MATA KULIAH MAKANAN ASIA SEBAGAI
LITERASI DIGITAL**



Intelligentia - Dignitas

AMIRA THIFALLI

1514620026

**Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BOGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media *Flipbook* Materi Kuliner Jepang
pada Mata Kuliah Makanan Asia sebagai Literasi Digital.
Penyusun : Amira Thifalli
NIM : 1514620026

Disetujui Oleh :

Pembimbing II



Dr. Cucu Cahyana, M.Sc
NIP. 197409142001121001

Pembimbing II



Dr. Annis Kandriasari, M.Pd
NIP. 198411022014042002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Boga



Dr. Annis Kandriasari, M.Pd
NIP. 198411022014042002

Intelligentia - Dignitas

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media *Flipbook* Materi Kuliner Jepang pada Mata
Kuliah Makanan Asia sebagai Literasi
Penyusun : Amira Thifalli
NIM : 1514620026

Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dr. Cucu Cahyana, M.Sc

NIP. 197409142001121001

Pembimbing II



Dr. Annis Kandriasari, M.Pd

NIP. 198411022014042002

Pengesahan Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Penguji



Dra. Sachriani, M.Kes

NIP. 196402041988032001

Anggota Penguji I



Dr. Nur Riska, M.Si

NIP. 197904152005012004

Anggota Penguji II



Yeni Yulianti, M.Pd

NIP. 199006132022032007

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Boga



Dr. Annis Kandriasari, M.Pd

NIP. 198411022014042002

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan Karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 19 Januari 2026

Yang Membuat Pernyataan



Amira Thifalli

No. Reg. 1514620026

Intelligencia - Dignitas
Intelligencia - Dignitas



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN**

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Amira Thifalli
NIM : 1514620026
Fakultas/Prodi : Teknik/ Pendidikan Tata Boga
Alamat E-mail : amirathfl19@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

Yang berjudul:

Pengembangan Media *Flipbook* Materi Kuliner Jepang pada Mata Kuliah Makanan Asia sebagai Literasi Digital

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Januari 2026
Penulis,

Amira Thifalli

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat hidayah dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media *Flipbook* Materi Kuliner Jepang Pada Mata Kuliah Makanan Asia Sebagai Literasi Digital”** untuk memenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini, tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan, nasihat, dan dorongan yang tulus dan ikhlas semala proses penyusunan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Annis Kandriasari, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta dan selaku Dosen Pembimbing II.
2. Dr. Alsuhendra, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
3. Dr. Cucu Cahyana, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I yang sudah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta pengarahan bersama dengan Dosen Pembimbing II hingga selesainya skripsi ini.
4. Seluruh dosen, staff tata usaha dan laboran Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta.
5. Seluruh validator dan responden mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta yang telah bersedia terlibat dalam penelitian ini.

Tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Mamah dan ketiga saudari tercinta atas doa dan dukungan yang tiada henti, serta kepada Papah yang telah berpulang, atas kasih sayang yang senantiasa menjadi penyemangat. Kemudian kepada Rizka dan Amanda serta teman-teman Tata Boga angkatan 2020 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, atas bantuan, kebersamaan dan semangat yang diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat menjadi penelitian yang bermanfaat dan berguna untuk masyarakat luas. Akhir kata, peneliti menerima segala kritik dan saran yang membangun demi meningkatkan kualitas skripsi ini.

Jakarta, 19 Januari 2026

Peneliti,



Amira Thifalli

NIM. 1514620026

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* MATERI KULINER JEPANG PADA MATA KULIAH MAKANAN ASIA SEBAGAI LITERASI DIGITAL

AMIRA THIFALLI

Pembimbing: Cucu Cahyana dan Annis Kandriasari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* materi kuliner Jepang pada mata kuliah Makanan Asia sebagai literasi digital. Proses pengembangan menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang terdiri atas tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), penyebaran (*Disseminate*). Hasil pengembangan berupa media pembelajaran *Flipbook* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, yang memuat materi kuliner Jepang secara sistematis dilengkapi dengan berbagai media pendukung. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Media *flipbook* divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan hasil persentase kelayakan masing-masing sebesar 91% pada aspek materi, 96% pada aspek media, dan 95% pada aspek bahasa, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat layak. Media *flipbook* selanjutnya diuji cobakan kepada mahasiswa Pendidikan Tata Boga dengan hasil persentase penilaian sebesar 92% pada uji *one to one*, 93% pada uji *small group*, dan 95% pada uji *field test*. Hasil perhitungan skor respon mahasiswa terhadap penggunaan media *flipbook* menunjukkan persentase sebesar 93,5% dengan kategori sangat kuat dan diterima sangat positif. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Flipbook* materi kuliner Jepang dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Makanan Asia.

Kata Kunci: *Flipbook* Materi Kuliner Jepang, Pengembangan Media Pembelajaran, Model 4D

DEVELOPMENT OF THE JAPANESE CUISINE FLIPBOOK MEDIA FOR THE ASIAN FOOD COURSE AS DIGITAL LITERACY

AMIRA THIFALLI

Advisors: Cucu Cahyana dan Annis Kandriasari

ABSTRACT

This study aims to develop a flipbook media on Japanese culinary materials for the Asian Food course as digital literacy. The development process implemented the Research and Development (R&D) method with a 4D development model, consisting of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The development results are digital flipbook learning media developed using the Canva software, which contains Japanese culinary material systematically, complete with various supporting media. Data analysis in this study used qualitative descriptive techniques. The flipbook media was validated by experts in the field of material, media, and language, with a feasibility percentage of 91% for the material aspect, 96% for the media aspect, and 95% for the language aspect, all of which were classified as highly feasible. The flipbook media was then tested on Culinary Education students, with assessment percentages of 92% in the one-to-one test, 93% in the small group test, and 95% in the field test. The student response score for the use of flipbook media was 93.5%, which is categorized as very strong and very positively received. Based on these results, the digital flipbook learning media for Japanese culinary material is considered suitable for use as learning media in the Asian Food course.

Keywords: Digital Flipbook, Japanese Cuisine Materials, Learning Media Development, 4D Model

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Perumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Konsep Pengembangan Produk	8
2.1.1 Model Pengembangan Produk	8
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan.....	17
2.2.1 Media Pembelajaran.....	17
2.3 Kerangka Teoritik	21
2.3.1 Pengertian Kuliner Jepang	21
2.3.2 Sejarah Kuliner Jepang	22
2.3.3 Karakteristik Kuliner Jepang.....	23
2.3.4 Pola Makan Masyarakat Jepang.....	25
2.3.5 Bahan-bahan pada Kuliner Jepang.....	26
2.3.6 Bumbu Khas Kuliner Jepang	38
2.3.7 Alat Pengolahan dan Penyajian pada Kuliner Jepang.....	44
2.3.8 Teknik Pengolahan pada Kuliner Jepang.....	49
2.3.9 Aneka Hidangan Kuliner Jepang	52
2.3.10 Resep Hidangan Kuliner Jepang.....	63
2.4 Rancangan Produk	69
2.5 Penelitian Relevan	70
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	73
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	73
3.2 Metode Pengembangan Produk	73

3.2.1	Tujuan Pengembangan	73
3.2.2	Metode Pengembangan	73
3.2.3	Sasaran Produk.....	74
3.3	Instrumen	75
3.3.1	Kisi-kisi Instrumen.....	75
3.4	Prosedur Pengembangan.....	79
3.4.1	Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	79
3.4.2	Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	80
3.4.3	Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	81
3.4.4	Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	83
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	83
3.6	Teknik Analisis Data.....	84
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	86
4.1	Hasil Pengembangan Produk	86
4.1.1	Lokasi Penelitian.....	86
4.1.2	Proses Pengembangan Produk	86
4.2	Kelayakan Produk.....	100
4.2.1	Kelayakan Produk Aspek Materi	101
4.2.2	Kelayakan Produk Aspek Media.....	107
4.2.3	Kelayakan Produk Aspek Bahasa	114
4.2.4	Uji Coba Pengembangan (<i>Developmental Testing</i>)	119
4.3	Pembahasan.....	126
4.3.1	Faktor Pendukung	130
4.3.2	Faktor Penghambat.....	131
4.3.3	Kelebihan Produk.....	131
4.3.4	Kekurangan Produk.....	132
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	133
5.1	Kesimpulan	133
5.2	Implikasi	134
5.3	Saran	134
	DAFTAR PUSTAKA	135
	LAMPIRAN.....	140

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

2. 1	Model ADDIE	9
2. 2	Model Hannafin&Peck	10
2. 3	Model Dick dan Carrey	12
2. 4	Model 4D	15
2. 5	QR Code Video Teknik <i>Nama</i>	49
2. 6	QR Code Video Teknik <i>Niru</i>	49
2. 7	QR Code Video Teknik <i>Yaki</i>	50
2. 8	QR Code Video Teknik <i>Tataki</i>	50
2. 9	QR Code Video Teknik <i>Mushi</i>	50
2. 10	QR Code Video Teknik <i>Ageru</i>	50
2. 11	QR Code Video Teknik <i>Su-ae</i>	51
2. 12	QR Code Video Teknik <i>Tsukeru</i>	51
2. 13	QR Code Video Teknik <i>Aeru</i>	52
2. 14	Diagram Alir Rancangan Produk	69
4. 1	Diagram Latar Belakang Angkatan Mahasiwa	88
4. 2	Diagram Latar Belakang Pendidikan	88
4. 3	Diagram Latar Belakang Pengetahuan	89
4. 4	Diagram Latar Belakang Pengalaman	89
4. 5	Diagram Ketertarikan terhadap Materi Kuliner Jepang	89
4. 6	Diagram Persepsi Mengenai Relevansi Materi Kuliner Jepang	90
4. 7	Diagram Persepsi terhadap Kemudahan Akses Materi Kuliner Jepang	90
4. 8	Diagram Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran Digital	90
4. 9	Proses Penyuntingan Video Teknik Pengolahan	95
4. 10	Konversi <i>Link</i> Youtube Menjadi QR Code	96
4. 11	Desain <i>Layout Flipbook</i>	96
4. 12	Proses <i>Input</i> Video	97
4. 13	Sistem <i>Hyperlink</i> pada Daftar Isi	97
4. 14	QR Code <i>Flipbook</i> Materi Kuliner Jepang	100

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

2. 1	Makanan Pokok (<i>Shushokuryō</i>)	26
2. 2	Lauk-Pauk (<i>Okazu</i>)	28
2. 3	Sayuran (<i>Yasai</i>)	31
2. 4	Jamur (<i>Kinoko</i>)	33
2. 5	Produk Olahan Laut (<i>Kaisan Kakōhin</i>)	34
2. 6	Makanan Penutup (<i>Kanmi</i>)	36
2. 7	Bumbu Dasar (<i>Kihon Chōmiryō</i>)	38
2. 8	Bumbu Fermentasi (<i>Hakkō Chōmiryō</i>)	39
2. 9	Rempah dan Bumbu Aromatik Jepang (<i>Kōshinryō</i>)	41
2. 10	Bumbu Dasar Kaldu (<i>Dashi</i>)	43
2. 11	Alat Pengolahan Kuliner Jepang	44
2. 12	Alat Penyajian Kuliner Jepang	46
2. 13	Hidangan Pembuka (<i>Zensai</i>)	52
2. 14	Sup (<i>Shirumono</i>)	53
2. 15	Hidangan Nasi (<i>Gohan</i>)	54
2. 16	Hidangan Mie (<i>Menrui</i>)	55
2. 17	Hidangan <i>Seafood</i>	57
2. 18	Hidangan Daging	57
2. 19	Hidangan Ayam	58
2. 20	Hidangan Sayuran dan Jamur	59
2. 21	Hidangan Penutup (<i>Kanmi</i>)	59
2. 22	Buah-buahan (<i>Kudamono</i>)	61
2. 23	Minuman (<i>Nomimono</i>)	62
3. 1	Skala Penilaian	75
3. 2	Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi	76
3. 3	Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Media	77
3. 4	Instrumen Validasi Kelayakan Bahasa	77
3. 5	Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Mahasiswa	78
3. 6	Kisi-kisi Instrumen Respon Mahasiswa	79
3. 7	Skala Penilaian	84
3. 8	Skala Kelayakan Media Pembelajaran	85
3. 9	Skala Persentase Respon Mahasiswa	85
3. 10	Kriteria Respon Mahasiswa	85
4. 1	Kisi-kisi Evaluasi Akhir <i>Flipbook</i> Materi Kuliner Jepang	92
4. 2	Hasil Analisis Respon Mahasiswa	99
4. 3	Skala Persentase Respon Mahasiswa	99
4. 4	Hasil Validasi Ahli Materi	101
4. 5	Skala Kelayakan Media Pembelajaran	102
4. 6	Komentar dan Saran Ahli Materi	103
4. 7	Perbaikan Media Pembelajaran Aspek Materi	103
4. 8	Hasil Validasi oleh Ahli Media	107
4. 9	Skala Kelayakan Media Pembelajaran	109

4. 10	Komentar dan Saran Ahli Media	109
4. 11	Perbaikan Media Pembelajaran Aspek Media	109
4. 12	Hasil Validasi Ahli Bahasa	114
4. 13	Tabel Skala Kelayakan Media Pembelajaran	115
4. 14	Komentar dan Saran Ahli Bahasa	115
4. 15	Perbaikan Media Pembelajaran Aspek Bahasa	115
4. 16	Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	120
4. 17	Perbaikan Uji Coba <i>One to One</i>	121
4. 18	Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	123
4. 19	Perbaikan Uji Coba <i>Small Group</i>	124
4. 20	Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	125



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Hasil Analisis Kebutuhan	140
Lampiran 2.	Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian	142
Lampiran 3.	Surat Pernyataan Validasi Perangkat Pengembangan Media	143
Lampiran 4.	Instrumen Penilaian Kelayakan Materi	144
Lampiran 5.	Instrumen Penilaian Kelayakan Media	148
Lampiran 6.	Instrumen Penilaian Kelayakan Bahasa	152
Lampiran 7.	Instrumen Uji Coba Mahasiswa	156
Lampiran 8.	Instrumen Respon Mahasiswa	160
Lampiran 9.	Surat Izin Pengambilan Data Skripsi	162
Lampiran 10.	Surat Pernyataan Hasil Validasi	163
Lampiran 11.	Hasil Validasi Ahli Materi	166
Lampiran 12.	Hasil Validasi Ahli Media	176
Lampiran 13.	Hasil Validasi Ahli Bahasa	183
Lampiran 14.	Hasil Uji Coba Mahasiswa	187
Lampiran 15.	Komentar dan Saran Perbaikan Uji Coba <i>One To One</i>	190
Lampiran 16.	Komentar dan Saran Perbaikan Uji Coba <i>Small Group</i>	191
Lampiran 17.	Komentar dan Saran Perbaikan Uji Coba <i>Field Test</i>	192
Lampiran 18.	Hasil Respon Mahasiswa	194
Lampiran 19.	Dokumentasi Uji Coba	196
Lampiran 20.	Garis Besar Isi Media	197
Lampiran 21.	Jabaran Materi	201
Lampiran 22.	<i>Storyboard</i>	204
Lampiran 23.	Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	216
Lampiran 24.	Daftar Riwayat Hidup	242

Intelligentia - Dignitas