

SKRIPSI
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FOOD AND
BEVERAGE SERVICE* BERBASIS 3D *VISUAL* PADA MATERI
PERALATAN RESTORAN**



JAMILA
1504621002

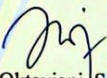
PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Food and Beverage Service*
Berbasis 3D Visual pada Materi Peralatan Restoran
Penyusun : Jamila
NIM : 1504621002

Disetujui oleh:

Pembimbing 1,


Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd.
NIP 199310272019032030

Pembimbing 2,


Jaka Marsita, S.Hum., M.Par.
NIP 198901132025211047

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Kesejahteraan Keluarga


Elmanora, M.Si.
NIP 199003082019032019

Intelligentia - Dignitas

Intelligentia - Dignitas

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Food and Beverage Service*
Berbasis 3D Visual pada Materi Peralatan Restoran
Penyusun : Jamila
NIM : 1504621002

Disetujui oleh:

Pembimbing 1,



Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd.
NIP 199310272019032030

Pembimbing 2,



Jaka Marsita, S.Hum., M.Par.
NIP 198901132025211047

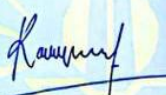
Pengesahan Panitia Ujian Skripsi

Ketua Penguji,



Bimo Kuncoro Jati, M.Par.
NIP 199507082025061005

Dosen Penguji I,



Rachmadina Rafika Triani, M.Par.
NIP 199505132025062004

Dosen Penguji II,



Mulyati, S.Pd., M.Si.
NIP 197312242024212006

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora, M.Si.
NIP 199003082019032019

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini 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 daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, 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, 25 Desember 2025
Yang membuat pernyataan



Jamila
NIM 1504621002



Intelligentia - Dignitas

Intelligentia - 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 : Jamila
NIM : 1504621002
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Alamat email : milaaa910@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 Pembelajaran *Food and Beverage Service* Berbasis 3D Visual pada materi Peralatan Restoran

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 ijin 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, 12 Januari 2026

Penulis

(Jamila)

v



Scanned with CamScanner

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan Program Studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta. Dalam skripsi ini, penulis mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Food and Beverage Service* Berbasis 3D *Visual* pada Materi Peralatan Restoran”. Penulisan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis dengan tulus menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, Apt, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik.
3. Ibu Elmanora, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, atas dedikasi dan dukungannya selama penulis menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah membimbing, mengarahkan serta memberi dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran ibu saat proses bimbingan yang menjelaskan dengan baik dan jelas.
5. Bapak Jaka Marsita, S. Hum., M. Par., selaku Dosen pembimbing 2. Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus atas bimbingan, arahan dan dukungan selama penyusunan skripsi.
6. Bapak Riswano, M.Pd., selaku Dosen Validasi ahli media dan Bapak Bimo Kuncoro Jati, M.Par., selaku Dosen Validasi ahli materi yang sudah membantu penulis dalam menilai dan memberikan saran untuk media yang dikembangkan oleh penulis.
7. Bapak Bimo Kuncoro Jati, M.Par., Ibu Rachmadina Rafika Triani, S.Tr., M.Par., dan Ibu Mulyati, S.Pd., M.Si., selaku ketua dan dosen penguji yang membantu penulis dalam memberikan saran mengenai skripsi yang dibuat.
8. Bapak dan Ibu Dosen PKK yang sudah membantu penulis selama kegiatan perkuliahan sampai saat ini.

9. Bapak Abdul Malik, M.Pd., dan Eko Gusti Priambodo, S.Pd. selaku staff Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah sabar dan membantu serta memberikan saran dalam keperluan administrasi.
10. Ucapan terima kasih kepada diri sendiri yang sudah berjuang dan semangat untuk mengerjakan skripsi ini hingga selesai. Banyak rintangan yang dihadapi tapi selalu berkomitmen ke diri sendiri untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Orang tua dan saudara-saudara penulis tercinta, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa sehingga penulis tidak pernah merasa sendiri dalam menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan, khususnya sahabat-sahabat terdekat penulis yaitu Nana, Melvi dan Bunaya yang selalu hadir memberikan dukungan, motivasi, kebersamaan, dan semangat dalam suka maupun duka selama proses penyelesaian skripsi ini.
13. Ucapan terima kasih untuk teman online penulis yaitu Jayesh dan Mike dari negara yang jauh, meskipun terpisah oleh jarak dan waktu, senantiasa memberikan dukungan, motivasi, serta semangat kepada penulis. Kata-kata penyemangat, perhatian, dan kepedulian yang diberikan menjadi sumber kekuatan tersendiri bagi penulis dalam melalui proses penyusunan skripsi.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan doa secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, penulis berharap semoga pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama menjalankan seminar proposal dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Jakarta, Desember 2025

Penulis

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3D *VISUAL*
FOOD AND BEVERAGE SERVICE PADA MATERI PERALATAN
RESTORAN**

Jamila

**Dosen Pembimbing: Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd., dan Jaka Marsita, S.
Hum., M.Par.**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Food and Beverage Service* berbasis 3D *visual* pada materi peralatan restoran. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran di sekolah, khususnya tidak tersedianya buku cetak sebagai sumber belajar, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami bentuk, ukuran, dan fungsi peralatan restoran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta diuji coba kepada pengguna, yaitu 28 siswa kelas XI perhotelan SMK Negeri 33 Jakarta. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 98% dan ahli materi sebesar 94%, yang keduanya termasuk kategori sangat sesuai sedangkan hasil uji coba pengguna memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat sesuai. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis 3D *visual* dinyatakan layak dan sesuai digunakan sebagai media pembelajaran pada materi peralatan restoran.

Kata Kunci: *Food and Beverage Service*, Media Pembelajaran, 3D *Visual*

Intelligentia - Dignitas

DEVELOPMENT OF 3D VISUAL-BASED LEARNING MEDIA IN FOOD AND BEVERAGE SERVICE FOR RESTAURANT EQUIPMENT

Jamila

Advisor: Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd., and Jaka Marsita, S.Hum., M.Par.

ABSTRACT

This study aims to develop a 3D visual-based learning media for the Restaurant Equipment subject in the Food and Beverage Service competency. The development of this media is motivated by the limited availability of learning resources in schools, particularly the absence of printed textbooks, which causes students to experience difficulties in understanding the form, size, and function of restaurant equipment. This study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D development model, consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The learning media was validated by media experts and material experts and tested on users involving 28 students of the Hospitality program at SMK Negeri 33 Jakarta. The validation results showed that the media expert assessment obtained a percentage of 98% and the material expert assessment obtained 94%, both categorized as highly feasible, while the user trial resulted in a percentage of 90%, also categorized as highly feasible. Based on these results, the developed 3D visual-based learning media is considered suitable for use in the Restaurant Equipment subject.

Keywords: Food and Beverage Service, Learning Media, 3D Visual

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Pembatasan Masalah	8
1.4. Perumusan Masalah.....	9
1.5. Tujuan Penelitian.....	9
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1. Manfaat Teoritis	9
1.6.2. Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1. Konsep Pengembangan Produk.....	11
2.2. Konsep Produk Yang Dikembangkan.....	17
2.3. Penelitian yang Relevan	18
2.4. Kerangka Teoritik.....	20
2.5. Rancangan Produk.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.2. Metode Pengembangan Produk.....	24
3.2.1. Tujuan Pengembangan	24
3.2.2. Metode Pengembangan	25
3.2.3. Sasaran Produk.....	25
3.2.4. Instrumen.....	25
3.3. Prosedur Pengembangan	28
3.3.1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	28
3.3.2. Tahap Perencanaan.....	29
3.3.3. Tahap Desain Produk	29
3.3.4. Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>)	29
3.3.5. Uji Coba Terbatas (<i>Small Group</i>)	30
3.4. Teknik Pengumpulan Data	30
3.5. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1. Hasil Pengembangan Produk	33
4.1.1. Tahap <i>Define</i>	33
4.1.2. Tahap <i>Design</i>	34

4.1.3. Tahap <i>Develop</i>	36
4.1.4. Tahap <i>Disseminate</i>	37
4.2. Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris).....	38
4.2.1. Uji Validasi Ahli Media	38
4.2.2. Uji Validasi Ahli Materi	48
4.3. Kelayakan Produk (Uji Coba Pengguna)	65
4.3.1. Uji Coba Perorangan	65
4.3.2. Uji Coba Kelompok Kecil.....	70
4.4. Pembahasan	75
4.4.1. Kelebihan Produk.....	77
4.4.2. Kekurangan Produk.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1. Kesimpulan.....	79
5.2. Implikasi.....	79
5.3. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	124



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tahap <i>Design</i>	35
Tabel 4.2 Tahap <i>Develop</i>	36
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Aspek Karakteristik Siswa	39
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Aspek Minat Siswa.....	40
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Aspek Lingkungan Belajar	41
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media Pertama Oleh Riswano, M.Pd.	42
Tabel 4.7 Perbaikan Rekomendasi Ahli Media	43
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi Aspek Karakteristik Siswa	44
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Validasi Aspek Minat Siswa.....	46
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Validasi Aspek Lingkungan Belajar	47
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Pertama Oleh Niken Wahyu Utami, S.Pd.	48
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Validasi Aspek Pembelajaran	49
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Validasi Aspek Isi Materi	50
Tabel 4.14 Penilaian Validasi Aspek Bahasa dan Komunikasi	52
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Pertama Oleh Bimo Kuncoro Jati, M.Par.	53
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Validasi Aspek Pembelajaran	54
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Validasi Aspek Isi Materi	56
Tabel 4.18 Hasil Penilaian Validasi Aspek Bahasa dan Komunikasi.....	57
Tabel 4.19 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Kedua Oleh Bimo Kuncoro Jati, M.Par.	58
Tabel 4.20 Perbaikan Rekomendasi Ahli Materi 1.....	59
Tabel 4.21 Hasil Penilaian Validasi Aspek Pembelajaran	61
Tabel 4.22 Hasil Penilaian Validasi Aspek Isi Materi	62
Tabel 4.23 Hasil Penilaian Aspek Bahasa dan Komunikasi.....	63
Tabel 4.24 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi 2 Oleh Dudi Puji Prasetyo, S.E. 64	
Tabel 4.25 Hasil Uji Coba Aspek Tampilan Media.....	66
Tabel 4.26 Hasil Uji Coba Aspek Kemudahan Penggunaan.....	67
Tabel 4.27 Hasil Uji Coba Aspek Pemahaman Materi.....	68
Tabel 4.28 Hasil Uji Coba Perorangan Peserta Didik	70
Tabel 4.29 Hasil Uji Coba Aspek Tampilan Media.....	71
Tabel 4.30 Hasil Uji Coba Aspek Kemudahan Penggunaan	72
Tabel 4.31 Hasil Uji Coba Aspek Pemahaman Materi.....	73
Tabel 4.32 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Tahapan Model Borg and Gall.....	12
Gambar 2.2 Skema Tahapan Model 4D	14
Gambar 2.3 Skema Tahapan Model ADDIE	16



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	85
Lampiran 2 Produk Final	123



Intelligentia - Dignitas