

PENGEMBANGAN BUKU AJAR SENI KULINER UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MAHASISWA PENDIDIKAN TATA BOGA

Development Of a Culinary Arts Textbook to Enhance the Competencies of Culinary Education Students

Febriani Lukitasari^{1*}, Sri Handajani², Nugrahani Astuti³, Hidayatun Muyasyaroh⁴, Hanif Naufal Ahmi⁵,
Raida Amelia Ifadah⁶, Anistian Nur Azizah⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding author, e-mail: febrianilukitasari@unesa.ac.id.

ABSTRACT

One of the most important factors in supporting the effectiveness of learning in higher education, especially in the field of culinary education. To assess its feasibility and effectiveness in improving the competence of students of the S1 Culinary Education Study Program, State University of Surabaya. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed products were validated by material experts and media experts, while their effectiveness was tested through pre-test and post-test value analysis using the N-Gain test with a total of 30 students in the control class and 30 students in the experimental class. The results showed that material validation obtained a score of 91% with a very feasible category, while media validation obtained a score of 97% with a very feasible category. The results of the effectiveness test showed that the N-Gain value of the experimental class was 0.780 in the high category, while the control class obtained a value of 0.215 in the low category. These findings show that the Culinary Arts textbooks developed have an excellent level of feasibility and are effective in improving student understanding and competence. Thus, the development of this Culinary Arts textbook can be used as a supporting learning resource and support in improving the learning competence of culinary education students in higher education.

Keyword: *culinary education, learning material development, ADDIE model, learning competency, competency enhancement*

ABSTRAK

Salah satu faktor terpenting dalam mendukung efektivitas pembelajaran di pendidikan tinggi, khususnya di bidang pendidikan kuliner. Untuk mengkaji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa Program Studi Pendidikan Kuliner S1, Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan efektivitasnya diuji melalui analisis nilai pre-test dan post-test menggunakan uji N-Gain dengan jumlah 30 mahasiswa yang terdapat dalam kelas kontrol dan 30 mahasiswa untuk kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi materi memperoleh skor 91% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi media memperoleh skor 97% dengan kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,780 dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,215 dalam kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa buku teks Seni Kuliner yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta kompetensi mahasiswa. Dengan demikian, pengembangan buku ajar Seni Kuliner ini dapat digunakan sebagai sumber belajar pendukung serta mendukung dalam peningkatan kompetensi belajar mahasiswa pendidikan kuliner di perguruan tinggi.

Kata kunci: seni kuliner, pengembangan bahan ajar, model ADDIE, kompetensi belajar, peningkatan kompetensi

How to Cite: Febriani Lukitasari, Sri Handajani, Nugrahani Astuti, Hidayatun Muyasyaroh, Hanif Naufal Ahmi, Raida Amelia Ifadah, Anistian Nur Azizah. 2026. Pengembangan Buku Ajar Seni Kuliner Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Pendidikan Tata Boga. Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi, Vol 7 (2): pp. 547-556, DOI: 10.24036/jptbt.v7i2.27383



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi menjadi bagian terpenting dalam sistem pendidikan nasional yang berperan terhadap proses mencerdaskan kehidupan bangsa serta memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi (Miranti and Bahar 2021). Dalam pendidikan tinggi, khususnya di bidang vokasional, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktik yang sesuai dengan kebutuhan kerja (Ernawati 2022). Sejalan dengan penelitian (Sutanti et al. 2024) yang menjelaskan bahwa pendidikan vokasi dirancang untuk mempersiapkan lulusan dengan keahlian dan keterampilan khusus dibidangnya sehingga, dituntut untuk memiliki kesiapan kerja yang lebih tinggi dibandingkan dengan lulusan perguruan tinggi lainnya.

Dalam proses belajar mengajar dosen menyampaikan materi sesuai dengan mata kuliah dan mahasiswa belajar dari setiap materi yang dijelaskan oleh dosen. Sehingga, tolak ukur keberhasilan dalam penyampaian materi pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan kompetensi mahasiswa setelah pembelajaran (Chaudhary and Singh 2022) serta dapat dilihat dari efektifitas dari bahan ajar yang digunakan (Wirahyuni et al. 2025). Bahan ajar digunakan sebagai sarana yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah buku ajar. Buku ajar merupakan kumpulan cakupan materi pembelajaran maupun konsep dasar yang disusun berdasarkan pendekatan atau metode yang telah ditentukan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran dalam penguasaan suatu konsep serta berperan sebagai saran penunjang kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik atau mahasiswa secara mandiri di dalam lingkup pendidikan atau mahasiswa (Harwood, 2021). Buku ajar juga memiliki peranan yang strategis dalam memacu kemampuan peserta didik karena di dalamnya tersedia konten-konten pengetahuan sebagai prasyarat kompetensi yang hendak dicapai oleh seorang peserta didik ketika melalui proses pembelajaran (Fatahillah and Amorie 2022). Di era digital seperti saat ini buku ajar dapat digunakan secara online yang biasanya disebut dengan *e-book*. *E-book* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat memudahkan dosen serta mahasiswa dalam proses pembelajaran (Gusvita, Mansur, and Utama 2022).

Salah satu matakuliah yang memerlukan pengembangan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu Seni Kuliner. Seni kuliner merupakan salah satu cabang seni yang berkaitan dengan proses persiapan, pengolahan, serta penyajian makanan (Elmustian et al. 2024). Pada mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu untuk menciptakan suatu produk kuliner yang memiliki nilai estetika dan inovasi yang tinggi. Tetapi, dari hasil observasi awal melalui wawancara menunjukkan bahwa bahan ajar seni kuliner yang digunakan di perguruan tinggi masih bersifat umum dan cenderung berorientasi pada aspek teknis dan estetika penyajian makanan, sementara dimensi sosial, lingkungan, dan keberlanjutan belum terintegrasi secara sistematis. Selain itu, buku ajar yang tersedia belum mampu memfasilitasi pembelajaran secara mandiri karena materi yang masih terbatas dan masih dalam bentuk cetak sehingga sulit untuk dipelajari secara mandiri.

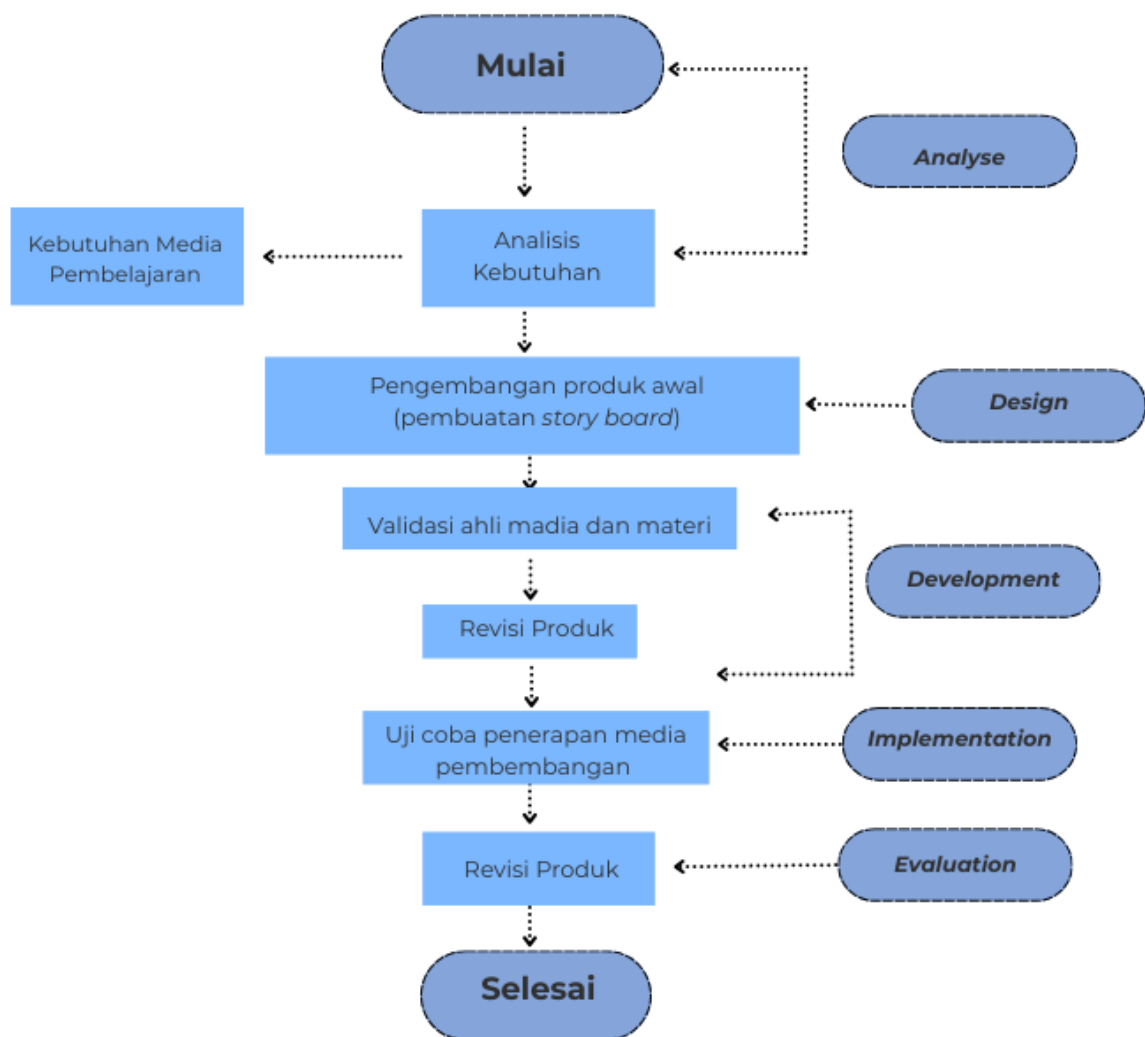
Beberapa penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan bahan ajar digital pada bidang pendidikan vokasional seperti, seperti pada pengembangan e-modul, *web book*, maupun berbagai media pembelajaran interaktif yang mampu digunakan dalam pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada digitalisasi bahan ajar, sedangkan pada pengembangan bahan ajar seni kuliner elektronik ini akan menyajikan materi yang mendukung pembelajaran secara mandiri. Sehingga, penelitian ini mengembangkan e-book seni kuliner sebagai bahan ajar digital yang dirancang sesuai dengan karakteristik mahasiswa sehingga diharapkan mampu mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa tujuan dalam penelitian ini meliputi; (1) mengetahui hasil dari penggunaan buku ajar seni kuliner, (2) mengetahui kelayakan materi dan media dari buku ajar seni kuliner, serta (3) mengetahui kelayakan dari pengembangan bahan ajar seni kuliner.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengembangan *Research and Development* yang dilanjutkan dengan uji efektivitas. Model ini, merupakan suatu proses yang digunakan guna mengembangkan sebuah produk baru atau melengkapi sebuah produk yang telah diciptakan sebelumnya (Setiawan, Rakhmadi, and Raisal 2021). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya, *analysis* (analisis) pada tahapan ini akan dilaksanakan pengamatan secara mendalam terhadap permasalahan yang timbul selama kegiatan pembelajaran tujuan tahapan ini adalah untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah seni kuliner yang

nantinya akan disesuaikan. Tahapan berikutnya yaitu *design* (desain) pada tahapan ini peneliti mengumpulkan berbagai referensi dan bahan bacaan yang berhubungan dengan bahan ajar yang dikembangkan, pada tahapan ini pula peneliti membuat *story board* bahan ajar. Selanjutnya tahapan *development* (pengembangan), produk bahan ajar berupa *e-book* akan dibuat sesuai dengan perencanaan desain awal yang telah dibuat pada tahapan desain. Memasuki tahapan selanjutnya, yaitu *implementation* (implementasi) pada tahapan ini *e-book* yang telah dikembangkan ada diimplementasikan pada situasi nyata dikelas selama proses pembelajaran untuk mengetahui kompetensi mahasiswa setelah menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Tahapan yang terakhir adalah tahap *evaluation* (evaluasi) pada tahapan ini dilaksanakan proses evaluasi untuk menilai produk yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian hasil yang diinginkan serta untuk mengevaluasi kekuarangan yang ada pada produk yang dikembangkan. Pada dasarnya, di setiap tahapan terdapat tahapan evaluasi, tidak hanya pada diakhir proses pengembangan bahan ajar saja. Karena hasil evaluasi akan digunakan sebagai pedoman untuk memasuki tahapan demi tahapan dalam penelitian pengembangan. Berikut merupakan diagram alur yang digunakan dalam penelitian ini yang tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Pengembangan Media

Subjek penelitian mencakup mahasiswa S1 Pendidikan Tata Boga sebanyak 60 mahasiswa yang sedang mengampu mata kuliah Seni Kuliner pada semester genap tahun akademik 2025/2026. Penentuan subjek dilaksanakan menggunakan *purposive sampling*, dimana subjek dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu (Subhaktiyasa, 2024), yaitu dalam penelitian ini dengan mahasiswa yang sedang memprogram mata kuliah seni kuliner. Selain itu, terdapat Ahli Materi sebanyak 2 ahli, Ahli media sebanyak 2 ahli serta Objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar *e-book* pada mata kuliah seni kuliner. Penilitin ini menggunakan teknik analisis deskripsi kualitatif yang berupa saran dan kritik dari validator

sebagai dasar dari perbaikan *e-book* sebelum dilakukan uji coba kepada mahasiswa. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi dari ahli media, angket respon mahasiswa, serta *pretest* dan *posttest*. Lembar validasi dan respon mahasiswa menggunakan skala *Linkert* 1-5. Berdasarkan hasil penilaian yang telah didapatkan, selanjutnya dilaksanakan proses analisis dengan menerapkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x_f} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase pilihan

$\sum (x_i)$ = Jumlah skor penilaian jawaban oleh ahli

$\sum x_f$ = Jumlah jawaban tertinggi

Setelah mendapatkan persentase penilaian, maka selanjutnya peneliti dapat menentukan kevalidan media berdasarkan kriteria interpretasi kevalidan yang dapat dilihat di dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria presentase kelayakan materi dan media

Persentase (100%)	Kriteria
80 – 100 %	Sangat valid
66 – 79 %	Valid
56 – 65 %	Cukup Valid
40 – 55 %	Kurang Valid
30 – 39 %	Tidak Valid

Sumber: (Mustaqimah et al., 2023)

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan valid jika telah memperoleh skor lebih dari 60%, jika mendapatkan skor di bawah 60%, media pembelajaran harus melalui proses revisi dan revalidasi. Selanjutnya untuk menilai efektifitas produk dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dilaksanakan uji efektifitas yang didapat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Dari 60 orang mahasiswa akan dibagi menjadi 2 kelas dengan masing-masing kelas berjumlah 30 mahasiswa. 1 kelas dengan 30 mahasiswa akan menjadi kelas kontrol dimana akan diberikan soal *pretest* dan *posttest* tanpa adanya penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran, sedangkan sisanya 30 mahasiswa akan dijadikan sebagai kelas *eksperimen* dimana akan mendapatkan soal *pretest* dan *posttest* tetapi dalam pembelajarannya akan menggunakan bahan ajar berupa *e-book* seni kuliner yang telah dikembangkan sebelumnya. Tujuan dilaksanakan uji tersebut untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya perubahan yang terlihat dari sebelum dan sesudah buku ajar digunakan. Perhitungan nilai ada digunakan dengan rumus N-Gain, sebagai berikut:

$$N(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

N (g) = Nilai N-Gain

Skor pretest = Nilai tes sebelum perlakuan

Skor posttest = Nilai tes setelah perlakuan

Skor ideal = Nilai maksimal

Setelah mendapatkan persentase nilai N (g), maka selanjutnya peneliti dapat mengkategorikan perubahan pengetahuan mahasiswa. Menurut (Harianja et al. 2024) pengkategorian tersebut dapat dilihat pada tabel 2. Sebagai berikut;

Tabel 2. Kategori Skor N-Gain

Rentang	Kategori
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

Sumber: (Harianja et al. 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran

Model pengembangan ADDIE digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran buku ajar pada mata kuliah seni kuliner. Pada tahapan analisis didapatkan hasil analisis terhadap kebutuhan mahasiswa terhadap buku ajar yang digunakan. Tahap desain yang terdiri dari perancangan produk, pembuatan bahan ajar seni kuliner yang diawali dengan menyiapkan buku referensi yang berkaitan dengan materi seni kuliner. Tahapan pengembangan, dilaksanakan dengan merealisasikan produk yaitu dengan melakukan pencetakan desain yang telah dirancang. Setelah media dikembangkan akan dilaksanakan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Selanjutnya dilaksanakan implementasi kepada peserta didik untuk mengetahui kompetensi mahasiswa setelah menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Berikut merupakan cover dari *e-book* yang telah dikembangkan yang tersaji pada Gambar 2. Sebagai berikut:



Gambar 2. Cover e-book

Uji Kelayakan Materi Buku Ajar Seni Kuliner

Uji kelayakan materi dilaksanakan oleh ahli materi yang kompeten pada bidang seni kuliner. Penilaian validator dilihat dari aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian dan belajar secara mandiri. Hasil validasi materi disajikan pada Tabel 3. Sebagai berikut:

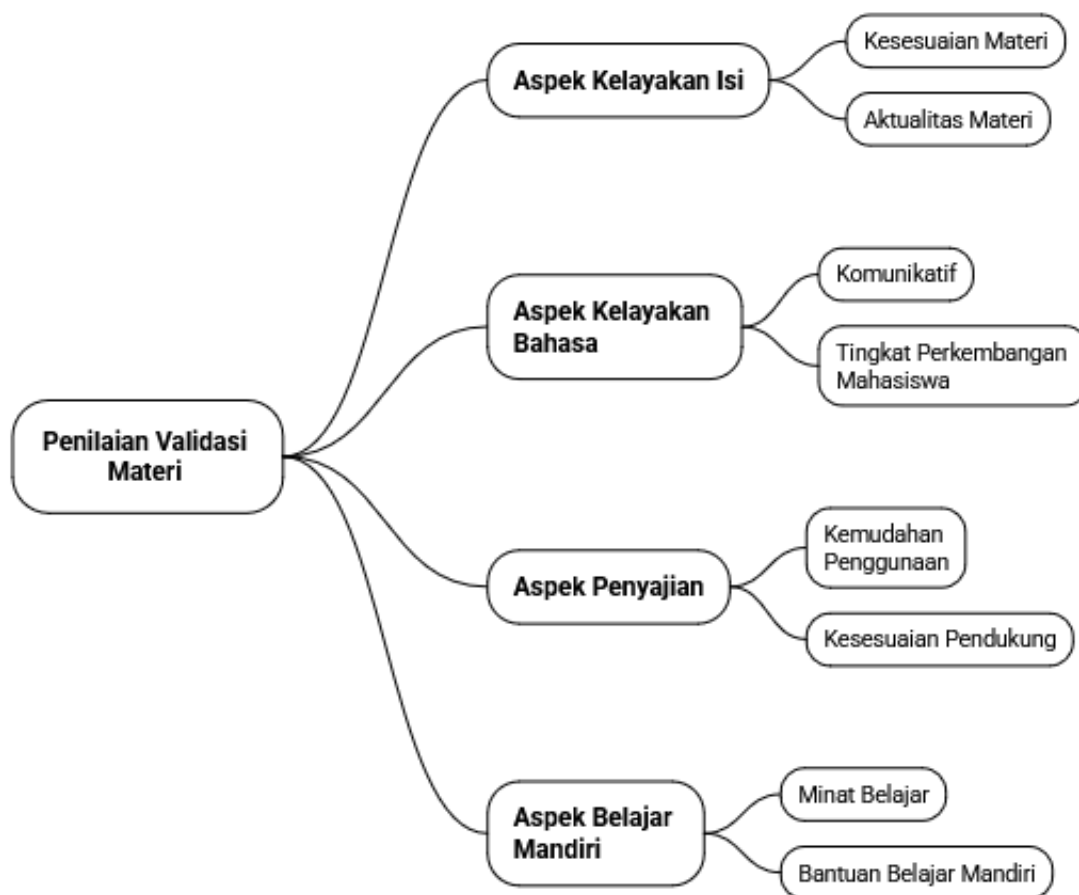
Tabel 3. Penilaian validasi materi

Aspek Penilaian	Rata-rata (%)	Kriteria
Aspek Kelayakan Isi		
Kesesuaian materi pada buku ajar dengan elemen pembelajaran	100	Sangat Layak
Kesesuaian materi pada buku ajar dengan capaian pembelajaran	92	Sangat Layak
Kesesuaian materi pada buku ajar dengan tujuan pembelajaran	100	Sangat Layak
Aktualitas materi yang disajikan	100	Sangat Layak
Rata-Rata Kelayakan	95	Sangat Layak
Aspek Kelayakan Bahasa		
Komunikatif (Bahasa yang mudah dipahami)	83	Sangat Layak
Sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir mahasiswa	83	Sangat Layak
Rata-Rata Kelayakan	83	Sangat Layak
Aspek Penyajian		
Kemudahan penggunaan bahan ajar	83	Sangat Layak
Kesesuaian pendukung penyajian	92	Sangat Layak
Rata-Rata Kelayakan	91	Sangat Layak
Aspek Belajar Mandiri		
Dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa	100	Sangat Layak

Dapat membantu mahasiswa untuk belajar secara mandiri	92	Sangat Layak
Rata-Rata Kelayakan	96	Sangat Layak
Skor Rata-Rata Kelayakan Materi	91	Sangat Layak

Sumber: Data penelitian (2026)

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa produk yang telah dikembangkan memperoleh nilai rata-rata kelayakan materi sebesar 91%, dari rata-rata aspek kelayakan isi sebesar 95%, rata-rata aspek kelayakan bahasa 83%, rata-rata kelayakan penyajian sebesar 91% dan rata-rata kelayakan belajar mandiri sebesar 96%. Nilai yang terdapat pada aspek bahasa mendapatkan nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan aspek lainnya hal tersebut dikarenakan validator memberikan masukan terkait penggunaan beberapa istilah yang perlu disederhanakan sehingga lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Nilai rata-rata tersebut telah sesuai dengan kriteria interpretasi yang telah ditetapkan oleh (Mustaqimah et al. 2023) dan termasuk ke dalam kriteria sangat layak dengan nilai interpretasi 81-100%. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat dari (Miranti and Bahar 2021) dalam pengembangan media pembelajaran buku ajar berguna untuk diimplementasikan kepada mahasiswa. Secara keseluruhan, penilaian yang telah dilaksanakan oleh para ahli materi pada pengembangan bahan ajar buku aja menunjukkan hasil yang baik. Sejalan dengan penelitian (Hidayat and Saepul 2023) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang baik merupakan media yang memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan terkait proses validasi yang dilaksanakan yang tersaji pada Gambar 3. Sebagai berikut:



Gambar 3. Aspek Penilaian Validasi Materi Buku Ajar Seni Kuliner

Uji Kelayakan Media Buku Ajar Seni Kuliner

Validasi terkait kelayakan media pembelajaran dilaksanakan oleh validator ahli media. Pelaksanaan validasi media ini dilaksanakan guna mengevaluasi secara langsung media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut merupakan hasil validasi media yang tersaji pada Tabel 4.

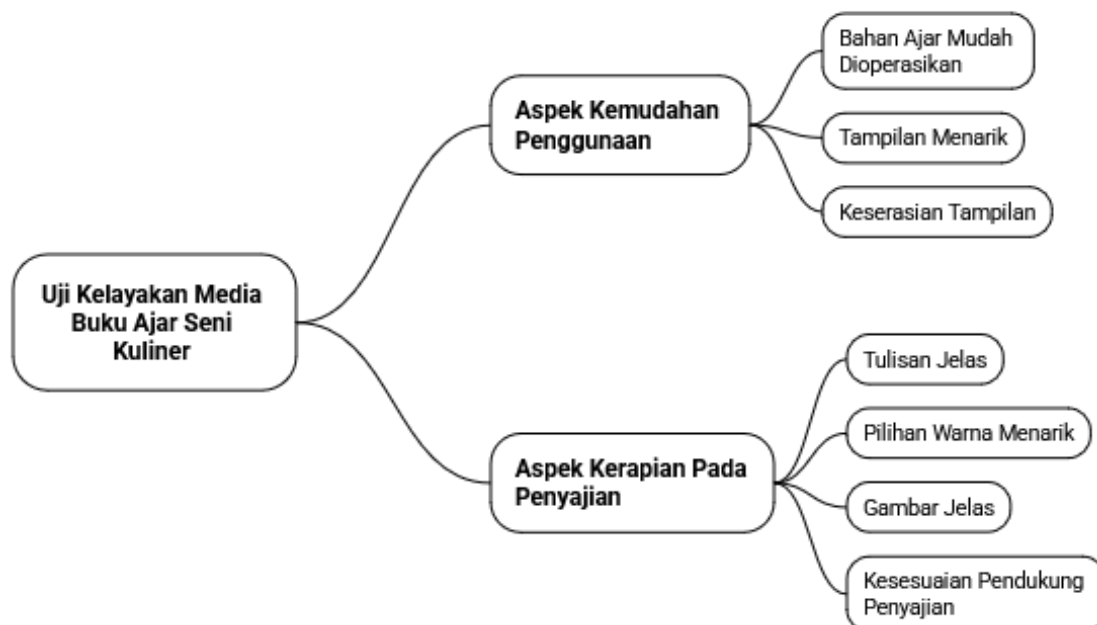
Tabel 4. Hasil penilaian validasi media

Aspek Penilaian	Rata-Rata (%)	Kriteria
Aspek Kemudahan Penggunaan		
Bahan ajar yang dikembangkan mudah dioperasikan	100	Sangat Layak
Tampilan bahan ajar yang menarik	83	Sangat Layak
Keserasian tampilan	92	Sangat Layak
Rata-Rata Kelayakan	92	Sangat Layak
Aspek Kerapian Pada Penyajian		
Tulisan dapat dibaca dengan jelas	100	Sangat Layak
Pilihan warna yang digunakan menarik	100	Sangat Layak
Gambar yang diberikan cukup jelas	100	Sangat Layak
Kesesuaian pendukung penyajian materi, ketepatan ukuran tulisan yang digunakan	100	Sangat Layak
Rata-Rata Kelayakan	100	Sangat Layak
Skor Rata-Rata Kelayakan Media	97	Sangat Layak

Sumber: Data penelitian (2026)

Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel 4 didapatkan nilai rata-rata kelayakan media dari ketiga validator di dapatkan nilai rata-rata 97%. Nilai rata-rata ini sesuai dengan kriteria interpretasi yang telah ditetapkan oleh (Mustaqimah et al. 2023) dan termasuk dalam kriteria sangat layak dengan interpretasi 81-100%. Penilaian pada aspek kemudahan penggunaan menunjukkan nilai rata-rata 92% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”. Kriteria sangat layak diperoleh karena kemudahan dalam 90 penggunaan e-book, tampilan e-book yang menarik serta keserasian antar tampilan. Media pembelajaran *e-book* termasuk media yang praktis karena memiliki ukuran yang kecil dan ringan, sehingga mudah untuk dibawa dan digunakan di berbagai situasi (Akbar, Hanafi, and Widayati 2024).

Penilaian pada aspek kerapian dan penyajian menunjukkan nilai rata-rata 100% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”. Hal serupa juga dapat dilihat pada penelitian Saputri (2020), bahwa kriteria sangat layak diperoleh dari tulisan pada buku ajar berbentuk *e-book* yang dapat dibaca dengan baik, pemilihan warna menarik, gambar dapat terlihat jelas serta kesesuaian pendukung penyajian materi dan ketepatan ukuran tulisan. Setiap gambar yang ditampilkan telah dipilih secara spesifik dan relevan dengan materi yang sedang berikan hal, tersebut bertujuan supaya peserta didik dapat menghubungkan visualisasi pada gambar dengan konsep materi pembelajaran (Saputri 2020). Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan terkait proses validasi yang dilaksanakan yang tersaji pada Gambar 4. Sebagai berikut:



Gambar 4. Aspek Penilaian Kelayakan Media Buku Ajar Seni Kuliner

Tingkat efektivitas penggunaan buku ajar seni kuliner dilakukan dengan cara menganalisis nilai *N-Gain*. Analisis ini dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman mahasiswa. Uji ini diperoleh dari hasil *pre-test* dan *pos-test* setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil uji *N-Gain* yang telah diperoleh

kemudian dikategorikan ke dalam tiga kategori, yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah untuk mengetahui tingkat efektivitas perlakuan pada masing-masing kelompok. Berikut merupakan hasil kemampuan pemahaman mahasiswa yang diperoleh menggunakan uji *N-Gain* yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Kemampuan Pemahaman Mahasiswa Menggunakan Uji *N-Gain*

No.	Kelompok	<i>N-Gain</i>	Kriteria
1.	Kelas Kontrol	0,215	Rendah
2.	Kelas Eksperimen	0,780	Tinggi

Sumber: Data penelitian (2026)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai *N-Gain* yang terdapat pada kelas kontrol atau kelas yang tidak mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku ajar mendapatkan nilai 0,215 yang dikategorikan rendah. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemahaman mahasiswa pada kelas yang dalam pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran buku ajar seni kuliner relatif rendah sehingga pembelajaran yang dilaksanakan belum memberikan peningkatan yang optimal. Sedangkan, pada kelas eksperimen memperoleh atau kelas yang menggunakan buku ajar dalam pembelajarannya mendapatkan nilai *N-Gain* sebesar 0,78 yang dikategorikan tinggi. Tingginya nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan e-book mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Perbedaan antara *N-Gain* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa buku ajar seni kuliner mampu memberikan kontribusi yang lebih baik terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan buku ajar. Selain itu, e-book dapat dipelajari kembali secara mandiri sehingga mahasiswa memiliki kesempatan melakukan pengulangan materi di luar jam perkuliahan. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Taqwa 2024) yang menunjukkan bahwa, buku ajar dengan nilai *N-Gain* tinggi dapat meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku ajar e-book Seni Kuliner menggunakan model ADDIE berhasil menghasilkan bahan ajar yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Tata Boga. Kelayakan produk telah dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media yang menunjukkan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan e-book mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan e-book. Temuan ini menunjukkan bahwa e-book Seni Kuliner dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar yang mendukung pembelajaran mandiri, meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta membantu pencapaian kompetensi mahasiswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji implementasi e-book pada mata kuliah lain di bidang tata boga, melibatkan sampel yang lebih luas dari berbagai perguruan tinggi, serta mengembangkan fitur digital yang lebih interaktif, seperti video pembelajaran, kuis adaptif, atau teknologi *augmented reality*, guna meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya (UNESA) yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui Program Penelitian Kebijakan Fakultas Teknik Tahun 2026 (Surat Pemberitahuan Nomor B/43132/UN38.16/TU.00.02/2026). Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para validator ahli, mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Tata Boga, serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, Muh Rijalul, Sri Hardiningsih Hanafi, and Ulfa Widayati. 2024. "Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif Dalam Pemanfaatannya Pada Pembelajaran Yang Berintegrasi Pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima)." 4:1405–17.
- Chaudhary, Priya, and Reetesh K. Singh. 2022. "A Meta Analysis of Factors Affecting Teaching and Student Learning in Higher Education." *Frontiers in Education* 6(February):1–8. doi: 10.3389/feduc.2021.824504.
- Elmustian, Elmustian, Viona Julia Marsha, Elisia Elisia, and Nasya Aprilia Fitri. 2024. "Eksplorasi Warisan Budaya Melayu : Seni , Kuliner , Dan Festival Yang Menyatu Di Masyarakat." *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3(4). doi: <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2782>.

-
- Ernawati, Ernawati. 2022. "Implementation of the Learning Process : Efforts to Improve the Quality of Vocational Education Graduates." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 11(3):243–53. doi: <https://doi.org/10.21831/jpv.v11i3.44049>.
- Fatahillah, Fatahillah, and Jean Amorie. 2022. "Penggunaan Buku Ajar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Kewarganegaraan Siswa SD Kelas Rendah." *Journal of Elementary School Education* 2(2):111–20. doi: <https://doi.org/10.52657/jouese.v2i2.1772>.
- Gusvita, Erica, Hamsi Mansur, and Agus Hadi Utama. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Ebook Untuk Mata Kuliah Media Televisi Dan Video." *Journal of Instructional Technology* 3(1).
- Harianja, M. Rokhati, Muhamad Yusup, Sardianto Markos Siahaan, Universitas Sriwijaya, and Kata Kunci. 2024. "Uji N-Gain Pada Efektivitas Penggunaan Game Dengan Strategi SGQ Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Literasi Energi." *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains* 13. doi: [10.19109/intelektualita.v13i2.25168](https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168).
- Harwood, Nigel. 2021. "Coda : An Expanding Research Agenda for the Use of Instructional Materials." *The Modern Language Journal* 105. doi: [10.1111/modl.12683](https://doi.org/10.1111/modl.12683).
- Hidayat, Agung Nurul, and Saepul. 2023. "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum." *Jurnal Pendidikan Mutiara* 8(1):29–36.
- Miranti, Mauren Gita, and Asrul Bahar. 2021. "Pengembangan Buku Ajar Kuliner Asia Dengan Metode Steam Untuk Mahasiswa Tata Boga." *Jurnal Tata Boga* 10(3):491–99.
- Mustaqimah, Nur, Lilan Dama, Nurul Fajryani Usman, Muh. Nur Akbar, and Nurrijal Nurrijal. 2023. "Pengembangan Media Flashcard Dengan Panduan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Microsite Untuk Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup." *Khazanah Pendidikan* 17(1):376. doi: [10.30595/jkp.v17i1.17159](https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.17159).
- Saputri, Sisca Wulansari. 2020. "Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris." *Jurnal Pengabdian dan Perbedayaan Masyarakat* 2(1):56–61.
- Setiawan, Hasrian Rudi, Arwin Juli Rakhmadi, and Abu Yazid Raisal. 2021. "Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam." *Kumpulan Jurnal Fisika* 4(2):112–19. doi: <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. 2024. "Menentukan Populasi Dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9:2721–31.
- Sutanti, Siti, Dian Agustina, Laurena Ginting, and Erli Mutiara. 2024. "Pengembangan Bahan Ajar Seni Kuliner Berbasis Web Book Creator Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata Boga." *Social, Humanities, and Educational Studies* 7(3):1779–84. doi: <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92276>.
- Taqwa, Muhammad. 2024. "Efektivitas Buku Ajar Kalkulus Derivatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan Matematika* 5(2):99–106. doi: <https://doi.org/10.47650/elips.v5i1.1317>.
- Wirahyuni, Kadek, Ida Bagus Putrayasa, Made Utama, Wayan Rasna, and Nyoman Yasa. 2025. "The Impact of Indonesian Language Teaching Material Development on Student Learning Outcomes : A Meta-Analysis." *Journal for Lesson and Learning Studies* 8(3):504–14. doi: <https://doi.org/10.23887/jlls.v8i3.103451>.
-