

## Pengembangan Buku Saku Digital Sanitasi *Hygiene* Berbasis *Fliphtml5* Bagi Penjamah Makanan di *Home Industry* Kecap

Calvin Novaldo Ilham Akbar\*, Lucia Tri Pangesthi, Lilis Sulandari, Sri Handajani

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya. Jl. Ketintang, Gayungan, Surabaya, Jawa Timur, 60231. Indonesia

\*Corresponding Author: [calvinnovaldo.20034@mhs.unesa.ac.id](mailto:calvinnovaldo.20034@mhs.unesa.ac.id)

### Article History

Received : September 06<sup>th</sup>, 2024

Revised : Oktober 17<sup>th</sup>, 2024

Accepted : November 05<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** Kurangnya pengetahuan penjamah pada produksi makanan merupakan sebuah penyebab terjadinya penularan penyakit maka perlu dilakukan dengan memberikan informasi melalui pengembangan buku saku digital tentang higiene sanitasi makanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil pengembangan buku saku digital sanitasi higiene berbasis *fliphtml5* di *home industry* kecap, (2) kelayakan materi buku saku digital sanitasi higiene berbasis *fliphtml5* di *home industry* kecap, (3) kelayakan media pada buku saku digital sanitasi higiene berbasis *fliphtml5* di *home industry* kecap, dan (4) respon karyawan atau pengguna buku saku digital sanitasi higiene berbasis *fliphtml5* di *home industry* kecap. Pada penelitian ini menggunakan pengembangan R&D dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan subjek penelitian yaitu terdiri dari 4 validator serta 25 karyawan *home industry*. Teknik analisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan: 1) buku saku digital berbentuk *flipbook* dapat diakses menggunakan link atau tautan; 2) kelayakan materi memperoleh nilai 82,5% kategori layak; 3) kelayakan media memperoleh rerata 86,7% kategori layak; 4) Penilaian respon karyawan/pengguna terhadap buku saku digital sanitasi higiene memperoleh nilai 82,3% interpretasi sangat baik.

**Keywords:** Buku Saku Digital, *Fliphtml5*, Pengembangan, Sanitasi Hygiene.

## PENDAHULUAN

Makanan sehat dan bermutu adalah makanan yang penjamah makanan tersebut melaksanakan pengolahan dengan memperhatikan ke higienisan dalam bekerja. Sebaliknya makanan akan dikategorikan sebagai makanan yang tidak sehat apabila penjamah makanan tersebut tidak memperhatikan ke higienisan dalam bekerja. Kebersihan dari setiap orang merupakan suatu tindakan praktik higienis yang berguna untuk mencegah kontaminasi pada makanan. Menteri Kesehatan RI nomor 1098 menyatakan bahwa seorang penjamah makanan pada industri makanan harusnya memiliki sertifikat kursus penjamah makanan yang diperoleh dari institusi yang menyelenggarakan kursus atau pelatihan praktik higienis.

Pengetahuan penjamah makanan akan kebersihan dan sikap *personal hygiene* dalam pembuatan sebuah produk bahan makan atau makanan ini yang menjadi faktor penting. Pengetahuan, sikap, dan kesadaran merupakan pengaruh penting dari seseorang dalam

melakukan praktik sanitasi dan higiene (Nildawati, 2020). Kurangnya sosialisasi dan pelatihan penjamah makanan terhadap pentingnya sanitasi dan higienis ini yang membuat mereka bekerja dengan senyamannya. Perlunya edukasi terhadap para penjamah merupakan salah satu hal yang harus diterapkan. Menurut penelitian (Mangunsong, 2015) apabila seorang penjamah makanan memiliki pengetahuan akan sanitasi dan higienis yang baik maka akan semakin baik juga penerapan sanitasi dan higienis oleh para penjamah makanan tersebut.

Sebagian besar pembuatan kecap di Indonesia masih dipegang *home industry* utamanya di daerah kota atau kabupaten yang kecil. Pada *home industry* kecap kebanyakan para pekerja penjamah makanannya masih memiliki tingkat pendidikan yang rendah, sehingga masih belum baik dalam menerapkan *personal hygiene*. Kurangnya pengetahuan para penjamah makanan ini perlu diperbaiki dengan diadakannya pelatihan ataupun penyebaran media pembelajaran yang dapat mereka pelajari dengan mandiri. Media pembelajaran yang digunakan

dalam edukasi seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan para pengguna nantinya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis di salah satu rumah industri kecap di Tulungagung. Para penjamah di sana masih melakukan pekerjaan dengan tidak memperhatikan praktik sanitasi dan higienis. Beberapa pekerja pun ada yang melakukan pekerjaan tanpa memakai baju. Kurangnya perilaku perilaku *personal hygiene* pada para penjamah ini disebabkan juga oleh kurangnya pengetahuan mereka akan pentingnya sanitasi dan higienis dalam melakukan pekerjaan sebagai penjamah makanan.

Zaman yang sudah serba digital ini, media pengetahuan bisa saja dalam beragam bentuk seperti *e-book*, *power point*, ataupun video pembelajaran yang dapat diakses di youtube maupun *platform* lainnya. Buku saku merupakan media pengetahuan yang dapat dibawa kemana – mana secara mudah dan dapat digunakan kapan saja. Pengembangan buku saku digital tentu saja membutuhkan perangkat lunak atau program yang dapat mengkonversi desain awal menjadi *flipbook* yang bisa diakses pada gawai. Peneliti telah beberapa program tersebut, dan menemukan bahwa program yang paling mudah digunakan dan tidak ada masalah pada produk akhir yaitu dengan menggunakan *fliphtml5*. *Software* ini berbentuk *website* sehingga dapat diakses dengan mudah. Selain itu *website* ini juga dapat diakses secara gratis.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE untuk penelitian dan pengembangan. Ada lima fase berbeda pada model pengembangan ADDIE. Langkah pertama adalah "*Analyzse*", juga disebut " analisis kebutuhan."Langkah kedua adalah "*Design*", di mana materi, desain model dan perangkat pembelajaran disiapkan. Langkah ketiga adalah "*Development*", dimana proses pengembangan dilakukan, termasuk uji validasi atau evaluasi kelayakan media. Langkah keempat adalah "*Implementation*" dimana pada tahap ini dilakukan pengimplementasian secara luas. Terakhir tahap "*Evaluation*" atau evaluasi, yaitu mengevaluasi hasil dari pengimplementasian tadi. Dalam studi ini, para peneliti memilih proses pengembangan ADDIE karena akan memungkinkan mereka untuk membuat produk buku saku digital yang dapat divalidasi dan

dievaluasi untuk meningkatkan pemahaman pekerja penjamah makanan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon pengguna buku saku digital dengan pengujian terbatas untuk mengetahui seberapa layak untuk diimplementasikan. Karena keterbatasan waktu dan anggaran, peneliti hanya melangkah sejauh tahap pengembangan.

Pertama, peneliti melakukan tahap analisis masalah melalui observasi di tempat penelitian, mengidentifikasi karakteristik pekerja penjamah makanan, mengamati cara kerja penjamah makanan mengenai aspek sanitasi *hygiene*. Setelah analisis masalah, lalu dilakukan analisis kebutuhan sesuai dengan permasalahan yang terjadi pada penjamah makanan. Kedua peneliti melakukan tahap perancangan (*design*) dimulai dengan menyusun materi yang dipilih, kemudian pemilihan media yang akan digunakan membuat *story board* pada buku saku digital dan yang terakhir yaitu peneliti membuat *design layout* dari buku saku digital. Evaluasi ahli dan uji coba pengembangan merupakan kegiatan utama peneliti selama tahap pengembangan. Pekerja penjamah makanan pada salah satu *home industry* kecap di Kabupaten Tulungagung dengan total 25 responden, sedangkan objek penelitiannya adalah buku saku digital sanitasi *hygiene* berbasis *fliphtml5* yang dapat diakses online melalui jaringan internet. Dalam penelitian ini, digunakan skala modifikasi Likert empat skala untuk angket dikarenakan peneliti ingin menghisalangkan opsi pilihan yang bermakna ganda atau netral. Skor akan diberikan sesuai dengan jawaban yang diberikan oleh responden (Oktiana 2015). Keterbatasan skala modifikasi Likert skala lima dielakkan dalam karya ini dengan menggunakan versi skala empat.

Tabel 1. Skala Likert

Komponen	Skala
angat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Hertanto E, 2017)

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif, sebuah metode yang berupaya memberikan gambaran numerik yang detail dari data yang dikumpulkan (Oktiana 2015). Dalam analisis data deskriptif ini, peneliti menggunakan persentase yang memudahkan pembaca untuk

memahami dan membandingkan data dengan lebih baik (Hidayat and Nizar 2021).

Untuk menentukan rata-rata kelayakan e-modul, peneliti menggunakan rumus yang memperhitungkan penilaian ahli dan tanggapan siswa.

$$\underline{x} = \frac{\sum x}{N} \quad (1)$$

Keterangan:

$\underline{x}$  = rata-rata

$\sum x$  = jumlah hasil dari skor

N = jumlah pertanyaan angket

Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk menentukan proporsi nilai rata-rata.

$$P (\%) = \frac{x}{N} x 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

P(%) = persentase

$\underline{x}$  = rata-rata

N = jumlah nilai skala

Skala skor persentase yang memenuhi syarat disediakan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Skor Persentase Kelayakan

Skor Persentase (%)	Kategori
$P > 75\%$	Sangat layak
$50\% < P \leq 75\%$	Layak
$25\% < P \leq 50\%$	Kurang layak
$P \leq 25\%$	Tidak layak

(Riduwan, 2018)

Setelah mendapat penilaian positif dari validator, penelitian akan dilanjutkan dengan menilai respon dari 25 pekerja penjamah makanan di salah satu *home industry* kecap. Langkah-langkah analisis yang sama diterapkan untuk menganalisis validitas materi, media, dan respon penjamah makanan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pekerja penjamah makanan di *home industry* kecap memiliki akses pada buku saku digital melalui link yang telah disebarakan melalui *whatsapp group*. Pengembangan buku ini hanya pada sampai tahap pengembangan dikarenakan keterbatasan penelitian.

### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Temuan berikut diperoleh dari pengamatan yang dilakukan di salah satu *home industry* kecap di Kabupaten Tulungagung:

#### a. Analisis Masalah

Kurangnya praktik sanitasi *hygiene* oleh para pekerja penjamah makanan kecap. Masih banyak pekerja yang kurang menjaga *personal hygiene* mereka, seperti rambut panjang dan tidak memakai *haircap*, memakai pakaian yang tidak standar penjamah makanan. Bahkan kebiasaan mereka masih banyak yang bisa menyebabkan kerusakan dan kontaminasi pada kecap. Pengetahuan pekerja mengenai sanitasi *hygiene* masih sangat kurang. Hal tersebut terjadi dikarenakan faktor lingkungan dan pendidikan. Pengetahuan penjamah makanan mengenai sanitasi *hygiene* ini tentu saja berpengaruh terhadap praktik *hygiene* pada pengolahan makanan.

#### b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan temuan yang didapat pada analisis masalah, ditemukan permasalahan pada penjamah makanan mengenai kurangnya praktik sanitasi *hygiene* yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan para penjamah mengenai sanitasi *hygiene*. Para penjamah makanan perlu memperbaiki praktik sanitasi *hygiene* melalui pelatihan atau pembelajaran mandiri mengenai tersebut. Media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang dapat diberikan kepada pekerja penjamah makanan. Media pembelajaran yang dibutuhkan yaitu media yang dapat dipakai belajar mandiri dikarenakan padatnya waktu kerja mereka.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

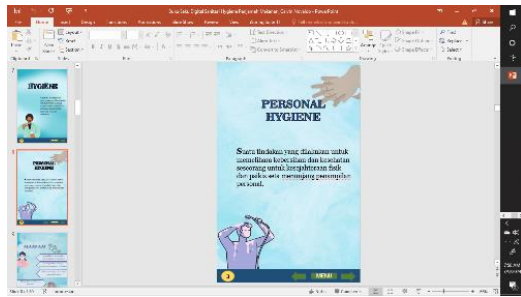
### a. Menyusun Materi

Tahap awal dari proses *design* melibatkan persiapan materi untuk ditempatkan ke buku saku digital. Materi yang digunakan untuk membuat buku saku digital ini, sesuai dengan tujuan pembelajaran, adalah:

- 1) Memahami pengertian sanitasi
- 2) Memahami pengertian *hygiene*
- 3) Penerapan sanitasi *hygiene* pada pengolahan kecap

### b. Pembuatan *Design & Layout*

Peneliti melakukan pembuatan *design* dan *layout* yang dibuat menggunakan bantuan aplikasi *powerpoint*. Pada setiap halaman peneliti dibebaskan dalam menentukan tata letak untuk penempatan materi, gambar ataupun video. Berikut merupakan tampilan pembuatan *design* dan *layout* pada aplikasi *powerpoint* yang tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Pembuatan *Design* dan *Layout*

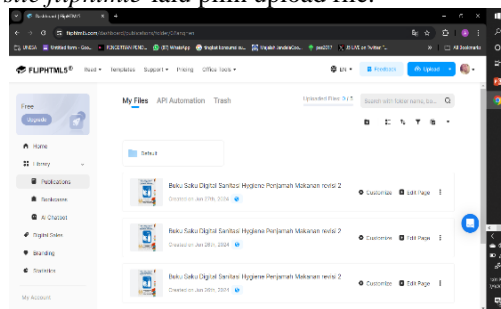
c. *Finishing Media*

Pada tahap *finishing* media peneliti melakukan penyempurnaan pada buku saku digital yang dibuat dengan menambahkan *barcode* yang berisikan materi mengenai sanitasi *hygiene* dan gambar. Setelah itu, buku saku digital akan di *upload* ke dalam *flipbook*. Berikut merupakan langkah-langkah *upload* buku saku digital ke aplikasi *fliphtml5* yang tertera pada Tabel 3.

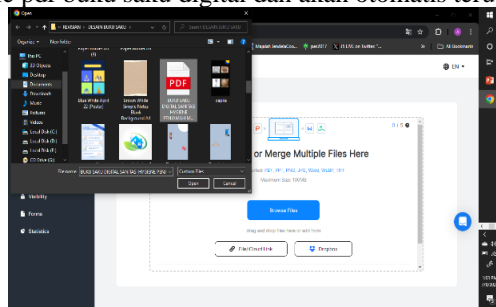
Tabel 3. Langkah-Langkah *Upload* e-modul

Tahapan	
1. Mencari sumber dan modul ajar sesuai dengan materi sanitasi <i>hygiene</i> sebagai acuan pembuatan buku saku.	
2. Membuat desain buku saku pada <i>powerpoint</i> .	
3. Mengubah format file <i>powerpoint</i> menjadi file pdf.	

4. Buka *website flihtml5* lalu pilih upload file.



5. Upload file pdf buku saku digital dan akan otomatis berubah ke flipbook



6. Tampilan awal buku saku digital setelah diubah menjadi buku elektronik.



(Sumber: Dokumen Pribadi)

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

#### a. Penilaian Ahli Materi

Setelah prosedur validasi dengan tiga validator ahli material, kelayakan material dapat ditentukan. Mulai tanggal 2 hingga 20 Juni 2024, proses validasi dilakukan secara langsung. Anda dapat memeriksa pendapat ahli tentang kepraktisan materi pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Penilaian Kelayakan Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Relevansi	0,875	Sangat Layak
Materi	0,750	Sangat Layak
Bahasa	0,667	Sangat Layak
Rata-Rata	1	Sangat Layak

Penilaian dibagi menjadi 4 aspek penilaian antara lain:

1) Aspek relevansi mendapatkan nilai dengan interpretasi tinggi. Nilai tersebut didapat dari kesesuaian isi dari buku saku digital mulai

dari identitas penulis, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, dan deskripsi materi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat I. Noerdiansyah, I.N. Sudiana, and Sariyasa (2023) bahwa materi ajar harus sesuai dengan perumusan tujuan pembelajaran yang ada sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran pengguna.

2) Aspek pengorganisasian materi mendapatkan nilai interpretasi cukup tinggi. Terdapat perbedaan pada validasi 1 dan validasi 2 dimana pada nilai akhir di validasi kedua mengalami peningkatan. Hal tersebut didapat dari keruntutan penyampaian materi yang sistematis dan mudah dipahami oleh pengguna. Seperti halnya pendapat dari Khoir (2022) bahwa buku elektronik disusun secara sistematis untuk digunakan oleh pembelajar secara mandiri.

3) Aspek bahasa mendapatkan nilai dengan interpretasi cukup tinggi. Hasil tersebut

diperoleh dari penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh para pengguna buku saku digital. Sesuai dengan yang disampaikan Larasati (2022) bahwa bahasa harus disusun dengan baik dan benar dalam bahasa sederhana agar mudah dipahami dan dicerna oleh pengguna.

- 4) Aspek yang terakhir yaitu aspek efek bagi strategi pembelajaran. Aspek ini mendapatkan nilai aiken rata-rata akhir sebesar 1 yang diinterpretasikan tinggi. Penilaian aspek ini

berdasarkan kriteria isi materi dan contoh pada buku saku yang dapat mendorong keinginan belajar pengguna. Sesuai dengan pendapat Fajar (2018) bahwa buku saku digital dalam kegiatan pembelajaran bisa dipahami dari segi materi dan contoh sehingga pengguna terdorong untuk mempelajari dan menggunakan buku saku.

Adapun perbaikan atau revisi yang diberikan oleh validator yang di paparkan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Perbaikan atau Revisi Validator

No	Aspek	Revisi dari Validator
1.	Relevansi	a) Penambahan tujuan pembelajaran pada buku saku digital b) Penyesuaian urutan materi dengan tujuan pembelajaran
2.	Pengorganisasian Materi	a) Materi diberikan sumber b) Penambahan gambar sesuai dengan penerapan pada pabrik
3.	Bahasa	a) Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh orang awam
4.	Strategi Pembelajaran	a) Menyatukan penerapan sanitasi <i>hygiene</i> menjadi persiapan, pengolahan, dan pengemasan.

b. Penilaian Ahli Media

Validasi ahli media dimulai dengan evaluasi oleh beberapa validator untuk menilai kelayakan media yang akan dikembangkan. Kelayakan media diukur setelah proses validasi oleh dua validator ahli materi, dengan hasil penilaian terdokumentasi dalam Tabel 6.

**Tabel 6.** Penilaian Kelayakan Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Rekayasa Perangkat Lunak	0,866	Sangat Layak
Tampilan	0,881	Sangat Layak

Penilaian dibagi menjadi 2 aspek penilaian antara lain:

- 1) Aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai aiken akhir 0,866 dengan interpretasi tinggi. Nilai tersebut diperoleh karena buku

saku digital dapat dioperasikan diberbagai spesifikasi *handphone* dan *laptop*. Menurut I. Noerdiansyah, I.N. Suidana, and Sariyasa (2023) media elektronik memiliki kelebihan dapat diakses dengan mudah dengan berbagai gawai. Buku saku ini berupa HTML yang diubah menjadi link yang dapat diakses dengan menggunakan berbagai media.

- 2) Aspek tampilan visual mendapatkan nilai dengan interpretasi tinggi. Tampilan visual ini dinilai dari kemenarikan tampilan dalam buku saku yang dapat membuat pengguna lebih tertarik. Kemenarikan desain dan tampilan ini akan membuat pembaca atau pengguna lebih suka dan menikmati saat menggunakan, seperti halnya yang disampaikan oleh Larasati (2022) pada penelitiannya.

Adapun perbaikan atau revisi yang diberikan oleh validator yang di paparkan pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Perbaikan atau Revisi Validator

No	Aspek	Revisi dari Validator
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a) Penggunaan dibuat lebih simple
2.	Tampilan Visual	a) Warna setiap materi serasi satu warna b) Warna tulisan kurang kontras dengan background c) Backgorund berwarna solid

c. Respon Pengguna

Setelah validasi dan revisi oleh ahli, e-modul akan diuji coba pada 25 penjamah makanan pada *home industry* kecap, dengan hasil

respons pengguna yang terdokumentasi pada Tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil Respon Pengguna

Aspek	Persentase	Kategori
Media	86,70%	Sangat Layak
Materi	82,50%	Sangat Layak
Manfaat	85,30%	Sangat Layak
Rata-Rata	84,48 %	Sangat Layak

## Pembahasan

Hasil pengembangan buku saku digital sanitasi higiene berbasis *fliphtml5* di *home industry* kecap. Berdasarkan dari tahapan pembuatan buku saku digital berbasis *fliphtml5* mulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dapat diketahui bahwa, buku saku digital berbentuk website yang dapat diakses melalui tautan atau link <https://online.fliphtml5.com/tjwn/pkij/>, buku saku digital dapat diakses menggunakan media elektronik seperti gawai atau handphone, laptop, dan komputer. Tampilan buku saku digital akan mengikuti media elektronik yang digunakan oleh pengguna, pada buku saku digital memuat tujuan buku saku, gambar, materi sanitasi higiene, personal higiene, proses pengolahan kedelai menjadi kecap, dan bangunan lingkungan produksi.

Hasil pengembangan bahan ajar digital yang telah disebutkan di atas selaras dengan pendapat dari Kosasih. Bahan ajar digital yang merupakan bahan ajar berbasis komputer dan dilengkapi dengan perangkat multimedia lainnya (Kosasih, 2021). Bahan ajar digital yang telah dibuat dilengkapi dengan berbagai fitur yaitu gambar, audio, video dan studi kasus sehingga dapat menarik pengguna untuk belajar dan mempermudah pengguna memahami materi pembelajaran.

Kelayakan materi didapat dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh kedua validator yang ahli terkait materi sanitasi higiene. Kedua ahli materi menilai aspek yang terdapat pada lembar validasi ahli materi yang telah disediakan yakni memuat aspek relevansi, organisasi, bahasa, dan efek. Berdasarkan dari penilaian kedua validator terhadap keempat aspek di atas memperoleh nilai rerata keseluruhan 82,5% dengan kategori layak (Mahendri, 2023).

Kelayakan media didapat dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh kedua validator yang ahli dalam pengembangan bahan ajar. Kedua ahli media menilai buku saku digital melalui dua aspek yakni aspek tampilan dan aspek rekayasa. Berdasarkan penilaian oleh validator terhadap kedua aspek di atas, buku saku

digital sanitasi higiene memperoleh nilai rerata akhir 78% dengan interpretasi layak (Mahendri, 2023). Hasil penialain aspek tampilan desain memperoleh skor rerata akhir 86,7% dengan interpretasi layak. Skor ini diperoleh karena warna background dan tulisan dalam bahan ajar kontras sehingga pengguna dapat membaca teks dengan baik, teks dan gambar yang disajikan juga memiliki ukuran yang sama dengan tata letak yang konsisten sehingga membuat pengguna merasa nyaman dalam menggunakan buku saku digital sanitasi higiene. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyanto (2009) bahwa *website* yang baik harus memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten. Media elektronik ini menurut Febrianti (2021) output dari media ini berupa HTML yang dijadikan link sehingga dapat diakses melalui media elektronik seperti gawai dan laptop. Kemudahan dalam hal mengakses inilah yang menjadi salah satu kelebihan media elektronik. Hasil penerapan buku saku digital sanitasi higiene pada pengolahan kecap memperoleh keseluruhan nilai sebesar 82,3% dengan interpretasi sangat baik (Mahendri, 2023).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi dan respon karyawan atau pengguna terhadap buku saku digital sanitasi higiene berbasis *fliphtml5* di *home industry* kecap dapat diambil kesimpulan bahwa: Hasil dari buku saku digital sanitasi higiene berbasis *fliphtml* di *home industry* kecap dapat diakses menggunakan tautan atau link atau dengan memindai *QR code* yang akan mengarahkan menuju halaman *website* buku saku digital dengan syarat memiliki koneksi jaringan internet. Kelayakan buku saku digital berbasis *fliphtml5* berdasarkan validasi ahli materi memperoleh nilai rerata 82,5% dengan hasil interpretasi layak, Kelayakan buku saku digital berbasis *fliphtml5* berdasarkan validasi ahli media memperoleh nilai rerata 86,7% dengan hasil interpretasi layak. Penilaian respon karyawan atau pengguna terhadap buku saku digital sanitasi higiene meperoleh nilai rerata 82,3% dengan hasil interpretasi sangat baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak Sumarson sekeluarga selaku pemilik *home industry* pengolahan kecap, serta karyawan yang membantu jalannya penelitian hingga akhir.

## REFERENSI

- Anjelita, Ria, & Eka Ariyati (2018). "Pembuatan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Untan*.  
<http://dx.doi.org/10.17977/um019v7i1p139-148>
- Chairudin M, & Mustika Dewi R, (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku saku digital Berbasis PBL Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Fakultas Pendidikan. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Riau.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.491>
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102-115.  
<https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5354>
- Hidayat, Fitria, & Muhamad Nizar (2021). "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1(1): 28–38.  
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- I. Noerdiansyah, I.N. Sudiana, & Sariyasa (2023). "Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ppkn Kelas V Melalui Buku Saku Digital." *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 7(1): 59–70.  
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Khoir, Siti Muflikhatul (2022). "Pengembangan Shape Math Pocket Book Buku Saku Digital Materi Bangun Datar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SDN Mlekang 2": 15.  
<https://repository.unissula.ac.id/27062/>
- Larasati, Dyah Eka (2022). "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Mata Pelajaran PPKn Kelas VII SMP." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 7(1): 139.  
<http://dx.doi.org/10.17977/um019v7i1p139-148>
- Mahendri, Amanda, & Latifah (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Heyzine sebagai Media Pembelajaran DIstance Learning. *J-HyTEL: Journal of Hypermedia & Technology Enchanced Learning*, 1-14.  
<https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i1.18>
- Nildawati, Nildawati et al. (2020). "Penerapan Personal Hygiene Pada Penjamah Makanan Di Pondok Pesantren Kecamatan Biring Kanaya Kota Makassar." *Jurnal Kesehatan Lingkungan* 10(2): 68–75.  
<https://doi.org/10.47718/jkl.v10i2.1164>
- Novianti rambe (2021). "Analisis Personal Hygiene dan Hygiene Sanitasi Makanan Pada Pedgang di Pasar Tradisional Kecamatan Medan Area dan Kecamatan Medan Perjuangan." *Frontiers in Neuroscience* 14(1): 1–13.  
<http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/12027>
- OKTIANA, GIAN DWI (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015." 36(June): 5860.  
<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/21128>
- Ruhansih, Dea Siti (2017). "Efektivitas Strategi Bimbingan Teistik Untuk Pengembangan Religiusitas Remaja" (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015)." *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan* 1(1): 1–10.  
<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Sholeh, Muhammad (2021). "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Bercirikan Etnomatematika Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik SMP?MTs Kelas VII" *Jurnal Pendidikan Matematika*:  
<https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/14465>
- Yusiana Anita Maria, Ferensia Olviana Abimetan, & Sandy Kurniajati (2023). "Literature Review: The Relationship of Knowledge And." *JARSI: Jurnal Administrasi RS Indonesia* 2(2): 60–66.  
<https://jurnal.stikesbaptis.ac.id/index.php/jarsi/article/view/716>