

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI MACROMEDIA FLASH UNTUK KOMPETENSI GARNISH PADA BOGA DASAR KELAS X JASA BOGA SMK NEGERI 6 YOGYAKARTA

Penulis 1 : Tri Sekiningsih

Penulis 2 : Dr. Marwanti M.Pd

Pendidikan Teknik Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

trisekiningsih09@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan pengembangan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* pada kompetensi *garnish* di SMK Negeri 6 Yogyakarta. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran pada kompetensi *garnish* menggunakan *macromedia flash* di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas X Jasa Boga 3, objek penelitian berupa media pembelajaran berbasis *macromedia flash* untuk kompetensi *garnish*. Hasil penelitian diketahui bahwa : 1) pengembangan media meliputi: a) *define* yaitu menyusun gagasan, b) *design* yaitu membuat skrip, *flowchart* dan *storyboard*, c) *develop* yaitu membuat media pembelajaran, d) *disseminate* yaitu sosialisasi bahan ajar kepada guru pengampu 2) kelayakan media pembelajaran kompetensi *garnish* menggunakan *macromedia flash* secara keseluruhan aspek dalam kategori sangat layak sebesar 3,41.

Kata kunci: media pembelajaran, *macromedia flash*, dan Boga Dasar.

THE DEVELOPMENT OF LEARNING METHOD BASED ON MACROMEDIA FLASH APPLICATION FOR GARNISH COMPETENCY ON THE BASED OF BOGA TEN- GRADE JASA BOGA SMK N 6 YOGYAKARTA

ABSTRACT

This research aims to: 1) generate a development of learning method in using Flash Macromedia in the *garnish* competency in SMK Negeri 6 Yogyakarta. 2) Determine the feasibility of the learning method in *garnish* competency using flash Macromedia in SMK Negeri 6 Yogyakarta. This research includes R & D types (*Research and Development*) with 4D development models (*Define, Design, Develop and Disseminate*). The subjects of the research are ten-grade Jasa Boga 3 students, the object of the research is the learning method based on flash macromedia which is used for *garnish* competency. The results of the research show that: 1) the media development includes: a) *define* that produces the idea, b) *design* that creates scripts, *flowchart* and *storyboards*, c) *develop* that makes the learning method, d) *disseminate* that introduces the materials to the teachers 2) the feasibility of the learning method in *garnish* competency using flash Macromedia overall is in the category of very decent aspect in the amount of 3.41.

Keywords: learning method, flash macromedia, and Boga Basic.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu jenjang pendidikan yang mempunyai tujuan menyiapkan peserta didik memasuki dunia industri. Sehingga untuk mencapai tujuan yang maksimal perlu

adanya peningkatan mutu pendidikan di SMK. Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif dan efisien, artinya proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar,

terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kurikulum SMK Negeri 6 Yogyakarta pada program keahlian Jasa Boga terdapat mata pelajaran Boga Dasar yang di dalamnya terdapat kompetensi menganalisis dan membuat *garnish* makanan dan minuman.

Berdasarkan observasi yang dilakukan guru menggunakan *jobsheet* sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Praktek membuat *garnish* makanan dan minuman dilakukan dengan cara siswa berkumpul di depan kelas membuat lingkaran dan guru mendemonstrasikan cara membuat *garnish*. Keterbatasan waktu membuat guru mendemonstrasikan satu kali cara membuat *garnish* didepan kelas, setelah itu siswa membuat *garnish* makanan dan minuman. Keterbatasan ini membuat siswa tidak bisa melihat ulang bagaimana cara membuat *garnish* yang sudah didemonstrasikan oleh guru.

Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Teknologi informasi dan komputer saat ini telah berkembang sedemikian pesatnya. Pada bidang pendidikan, kehadiran komputer memberikan warna tersendiri dengan

memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran dan terbukti memiliki banyak keuntungan. Khususnya dalam pembelajaran, kemampuan komputer yang mampu mengintegrasikan banyak media, sangat membantu memahami materi dan membuat siswa senang dalam belajar.

Hal ini menuntut guru untuk selalu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran, agar materi yang disampaikan kepada siswa dapat diterima dengan mudah, menarik, memotivasi siswa dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Guna membantu siswa mengatasi kesulitan dalam penguasaan materi serta dalam praktik menganalisis dan membuat *garnish* makanan dan minuman perlu adanya media pembelajaran. Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran adalah *Macromedia Flash*.

Macromedia Flash merupakan sebuah program aplikasi yang menggabungkan antara visual dan audio. Media berbasis aplikasi *macromedia flash* mudah dioperasikan karena menu yang ditampilkan tidak terlalu banyak dan mudah dipahami. Materi *garnish* dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *macromedia flash* dapat disajikan secara jelas. Selain itu, video di materi ini dibuat secara *detail* agar siswa mudah untuk melihat proses

pembuatan *garnish* secara jelas sehingga mampu untuk mengaplikasikannya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 161) Penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang bertujuan menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Prosedur penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari Thiagarajan (Endang mulyatiningsih: 2011) yaitu penelitian model 4D yaitu *define, design, develop and disseminate*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2016. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Bertempat di Jl. Kenari no.54 Yogyakarta.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Jasa Boga 3 SMK N 6 Yogyakarta. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 108) objek penelitian adalah sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Sedangkan objek penelitian yang di teliti di sini adalah kelayakan dari pengembangan media pembelajaran.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan jenis skala jawaban yaitu skala *likert*. Data pada penelitian ini adalah data validasi dan data uji lapangan. Data validasi diperoleh dengan meminta pendapat ahli materi, ahli media dan data uji lapangan diperoleh dari angket yang diberikan kepada responden yang menilai dari aspek materi, media dan kemanfaatan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan 4 pilihan jawaban. Dari skor maksimum sampai skor terendah tersebut kemudian dibagi menjadi 4 kelompok skor (interval nilai) atau dibagi menjadi kategori hasil yaitu sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak. Kategori hasil pengukuran dikonversikan menjadi seperti Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ideal

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1.	$X \geq Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
2.	$Mi \leq X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
3.	$Mi - 1,5 (SDi) \leq X < Mi$	Tidak layak
4.	$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Sangat tidak layak

Djemari Mardapi (2007: 123)

Rerata ideal (Mi) dan simpangan deviasi (SDi) diperoleh dengan rumus

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SDi = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dalam penelitian adalah media pembelajaran kompetensi *garnish* berupa CD (*compact disk*), dibuat dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* yang berisi materi menganalisis dan membuat *garnish* makanan dan minuman. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash* melalui tahap 4D yaitu *define* (menyusun gagasan), *design* (membuat skrip, *flowchart* dan *storyboard*), *develop* (membuat media pembelajaran) and *disseminate* (sosialisasi bahan ajar kepada guru pengampu).

Layout atau penempatan tiap-tiap komponen dibuat konsisten sehingga pengguna tidak menggunakan terlalu banyak memori untuk mengingat tata letak tampilan. *Background* dibuat tidak terlalu mencolok baik dari segi warna maupun desain, agar tidak mengganggu konsentrasi

pembaca. Keberadaan gambar dan video dalam mempelajari isi produk mempermudah dalam memahami materi yang disajikan. *Backsound* yang dipilih adalah instrumen musik tanpa syair agar tidak mengganggu konsentrasi saat belajar. Berikut tampilan awal media pembelajaran yang dikembangkan:



Gambar 1. Tampilan Intro

Berikut adalah tampilan salah satu dari materi *garnish* makanan dan minuman:



Gambar 2. Tampilan Materi Peralatan

Kelayakan untuk media yang dikembangkan melalui beberapa uji kelayakan diantaranya adalah uji validitas dan uji lapangan. Uji validitas dilakukan dengan meminta pendapat ahli materi dan ahli media. Hasil dari ahli materi dengan skor rerata sebesar 3,73 masuk dalam kategori sangat layak dengan revisi sesuai saran yang diberikan. Hasil validasi dari ahli media dengan skor rerata 3,64 masuk dalam kategori sangat layak dengan revisi sesuai

saran yang diberikan. Uji lapangan dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji skala kecil dan uji skala luas. Hasil penilaian dari uji skala kecil oleh siswa dengan rerata skor keseluruhan aspek sebesar 3,5 masuk dalam kategori sangat layak. Berikut tabel uji skala kecil pada 6 siswa:

Tabel 2. Uji Skala Kelompok Kecil

N o	Aspek	Jumlah item	Jumlah skor	Rata-rata	Kategori
1	Media	10	202	3,36	Sangat layak
2	Materi	5	109	3,63	Sangat layak
3	Kemanfaatan	5	109	3,63	Sangat layak
Total		20	420	3,5	Sangat layak

Hasil penilaian uji skala luas oleh siswa dengan rerata skor keseluruhan aspek sebesar 3,41 masuk dalam kategori sangat layak. Berikut tabel uji skala luas pada 32 siswa

Tabel 3. Uji Skala Kelompok Luas

N o	Aspek	Jumlah item	Jumlah skor	Rata-rata	Kategori
1	Media	10	104	3,45	Sangat layak
2	Materi	5	40	3,37	Sangat layak
3	Kemanfaatan	5	41	3,38	Sangat layak
Total		20	185	3,41	Sangat layak

Media pembelajaran haruslah mudah dalam menggunakannya seperti yang dikemukakan oleh Linday (Ariesto: 2003) yang menyatakan bahwa hal yang harus diperhatikan dalam merancang media interaktif adalah kemudahan dalam menggunakannya dengan cara meletakkan tombol ditempat yang sesuai dan harus

konsisten. Hasil penilaian pada aspek media menunjuk bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena menurut peserta didik ukuran huruf dalam media sesuai, tulisan sesuai dan dapat dibaca, bahasa yang digunakan sesuai karena mudah dipahami dan jelas, penggunaan tombol dalam media sesuai karena mudah dimengerti, dan media ini mudah untuk dioperasikan.

Hasil penilaian pada aspek materi menunjuk bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena menurut peserta didik materi dalam media sesuai karena lengkap, lebih mudah dipahami dan disajikan secara urut, gambar-gambar dalam pembuatan *garnish* sesuai karena dapat mempermudah memahami materi, dan video pembuatan *garnish* sesuai karena mudah dimengerti dan dipahami. Media pembelajaran yang dikembangkan haruslah menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar seperti yang dikemukakan Sudjana & Rivai (Azhar Arsyad: 2002), yang menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah pengajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Hasil penilaian pada aspek kemanfaatan menunjuk bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena menurut peserta didik media ini

bermanfaat dan sesuai karena media ini mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran lebih menaraik, dan membantu peserta didik lebih fokus dalam proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media meliputi: a) *define* yaitu menyusun gagasan, b) *design* yaitu membuat skrip, *flowchart* dan *storyboard*, c) *develop* yaitu membuat media pembelajaran, d) *disseminate* yaitu sosialisasi bahan ajar kepada guru pengampu.

Kelayakan media pembelajaran kompetensi *garnish* menggunakan *macromedia flash* secara keseluruhan aspek dalam kategori sangat layak sebesar 3,41. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa media pembelajaran *macromedia flash* menganalisis dan membuat *garnish* makanan dan minuman layak digunakan, oleh karena itu dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi pendidik dan peserta didik. Diharapkan ada penelitian lebih

lanjut terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* menganalisis dan membuat *garnish* makanan dan minuman pada kelas X di SMK Negeri 6 Yogyakarta, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta : graha ilmu
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada
- Djemari Mardapi. 2007. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta : Mitra Cendekia
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.ed.rev. Jakarta: PT Rineka Cipta