

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LIPATAN SERBET BERBASIS ADOBE FLASH PADA SISWA KELAS JASA BOGA SMK N 3 KLATEN**

Penulis 1 : Diah Kusuma Ningsih

Penulis 2 : Sri Palupi, M.Pd

Prodi Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta

93.dkusuma@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran lipatan serbet (*napkin folding*) berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash* pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Klaten, 2) mengetahui kelayakan media lipatan serbet (*napkin folding*) pada siswa kelas XI Jasa Boga di SMK N 3 Klaten. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D dengan model pengembangan 4D dengan modifikasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini adalah 1) tahap pengembangan media pembelajaran lipatan serbet (*napkin folding*) berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash* dengan penilaian berdasarkan ahli media dan ahli materi berada pada kategori layak. 2) media pembelajaran lipatan serbet (*napkin folding*) siswa tiap aspek menggunakan analisis deskriptif adalah a) aspek pemrograman dengan skor 25,93% dalam kategori layak, b) aspek tampilan media dengan skor 38,40% dalam kategori layak, c) aspek isi materi dengan skor 26,03% dalam kategori layak, d) aspek pembelajaran dengan skor 21,87%.

Kata kunci: pengembangan media, *Adobe Flash*, lipatan serbet

### **ABSTRACT**

*This study aimed to: 1) develop learning media of napkin folding based on multimedia using Adobe Flash for students of SMK Negeri 3 Klaten grade XI, 2) determine the easibility of napkin olding learning media for students majoring in gastronomy grade XI in SMK N 3 klaten. The type of research used in this study was research and development with 4D model with modification. Data were analyzed by using descriptive analysisi. The results of the research are: 1) the development step of learning media of napkin folding based on Adobe Flash with the Cility which judgement was based on media expert and material with feasible category. 2) the learning media based on Adobe Flash score result of students' assessment for each aspect by descriptive analysis was: a) programming aspect with a score of 25,93 categorized as feasible, b) media display aspect wit a score of 38,40% categorized feasible c) material content aspect with a score 26,03% categorized feasible, d) learning aspect with a score 21,87 categorized as feasible.*

*Keyword: Develop Learning, Adobe Flash, napkin folding*

### **PENDAHULUAN**

Keberhasilan pembangunan nasional sektor pendidikan. Peningkatan kualitas tidak lepas dari daya dukung keberhasilan peserta didik salah satunya dicapai melalui

lembaga pendidikan formal yang bertujuan menghasilkan lulusan siap kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kompetensi peserta didiknya melaksanakan jenis pekerjaan tertentu.

Pesatnya perkembangan teknologi memberikan dampak positif dan negatif di berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan. Dalam peningkatan proses pembelajaran, seorang guru juga dituntut untuk lebih kreatif dalam memberi motivasi siswa dalam belajar. Media mempunyai peran dalam membantu menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Perlunya pengembangan media pembelajaran yaitu karena media mempunyai pengaruh dalam menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Jenis media yang menarik dapat membantu seorang guru dalam penyampaian materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Menurut Jamil Suprihatiningrum (2014: 323) secara umum media digolongkan menjadi tiga macam yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Media menarik yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yaitu menggunakan program *Adobe Flash*. *Adobe flash* merupakan salah satu program yang dapat digunakan melalui komputer. Program ini memiliki kemampuan dalam

mengintegrasikan komponen warna, gambar, musik dan animasi gerak.

Menurut Adri dan Azhar (2008: 10), penggunaan dan pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru agar pesan dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar dapat ditingkatkan.

Bidang keahlian Jasa Boga di SMK N 3 Klaten terdapat mata pelajaran Tata Hidang. Di dalamnya terdapat kompetensi dasar yaitu lipatan serbet. Namun pada penelitian ini difokuskan pada kompetensi lipatan serbet (*napkin folding*). Materi lipatan serbet (*napkin folding*) merupakan materi yang disampaikan pada semester ganjil.

Kelas XI Jasa Boga merupakan kelas dimana peserta didik yang belum mengetahui tentang lipatan serbet (*napkin folding*) sehingga belum dapat mengetahui tentang cara melipat dan bentuk-bentuk *napkin folding* yang akan disampaikan. Media yang digunakan diantaranya terbatas pada LCD, papan tulis, modul dan *jobsheet*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK N 3 Klaten terlihat bahwa, siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran lipatan serbet (*napkin folding*). Siswa cenderung pasif dan fokus terhadap penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru juga kurang dimaksimalkan oleh siswa. Media yang

digunakan diantaranya terbatas pada LCD, papan tulis, modul dan *jobsheet*. Pengamatan atau observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran *napkin folding* sepenuhnya dibimbing oleh guru pengampu mata pelajaran. Hal ini terlihat beberapa siswa takut melakukan tahapan proses yang dibutuhkan apabila guru tidak membantunya secara langsung kecuali bagi siswa yang sudah memahami materi tersebut.

Nilai KKM pada mata pelajaran Tata Hidang yaitu 75. Beberapa siswa yang menempuh mata pelajaran tersebut belum mencapai KKM. Hal ini dapat dilihat dari nilai belajar siswa dalam tiga kelas hanya 77% siswa yang mencapai nilai KKM 75. Menurut Trianto (2010: 214) dalam suatu kelas disebut tuntas belajar apabila terdapat minimal 85% siswa mendapat nilai sesuai KKM. Selain itu sumber belajar atau referensi siswa masih terbatas pada modul, dan *jobsheet*. Media pembelajaran yang menggunakan *adobe flash* belum dimanfaatkan oleh SMK N 3 Klaten untuk sumber belajar siswa. Hal tersebut yang menjadi dasar pemilihan SMK Negeri 3 Klaten merupakan sekolah yang dipilih sebagai objek untuk diteliti. Adanya media berbasis *adobe flash* tersebut diharapkan dapat bermanfaat dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SMK N 3 Klaten.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2012: 409) *Research and Development* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-April 2016 di SMK N 3 Klaten yang beralamat di Jalan Merbabu No.11, Gayampit, Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK N 3 Klaten sebanyak 32 siswa. Objek penelitian ini berupa media pembelajaran Lipatan Serbet (*Napkin Folding*) berbasis *Adobe Flash* untuk siswa kelas XI.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan angket. Instrumen angket menggunakan angket tertutup skala *Likert*. Uji validitas instrument menggunakan validitas konstruk menggunakan pendapat para ahli (*judgement expert*) uji validitas isi menggunakan rumus *Product Moment*. Hasil uji validitas isi terdapat 5 pernyataan gugur dari 40 soal.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Sedangkan, uji validitas isi menggunakan rumus *Product Moment*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Pengembangan Media Pembelajaran Lipatan Serbet (*Napkin Folding*)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, diperoleh data mengenai analisis masalah dan analisis komponen pembelajaran di SMK N 3 Klaten. Penyampaian materi lipatan serbet masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian. Media yang digunakan pada mata pelajaran Tata Hidang masih terbatas pada penggunaan buku pegangan dan *powerpoint*. Analisis komponen pembelajaran diperoleh dari silabus dan studi pustaka.

Tahapan selanjutnya yaitu pembuatan *flowchart* dan *storyboard* media pembelajaran serta instrumen penilaian kelayakan media. *Flowchart* dan *storyboard* disusun berdasarkan materi yang disesuaikan dengan silabus. Pada penelitian pengembangan ini mengambil kompetensi dasar lipatan serbet. *Flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat, kemudian melalui tahap produksi pembuatan media. media ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS5*. Produk media yang sudah jadi kemudian melalui tahap validasi yang

dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan penilaian oleh ahli media pada media pembelajaran lipatan serbet (*napkin folding*) dengan menggunakan *adobe flash* ditinjau dari aspek tampilan dan aspek pemrograman termasuk pada kategori layak. Berikut penggambarannya dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Tampilan	51	Sangat Layak
2	Pemrograman	31	Sangat Layak
Jumlah		81	Layak

Berdasarkan penilaian ahli materi pada media pembelajaran lipatan serbet ditinjau dari aspek isi dan aspek pembelajaran termasuk pada kategori layak. Berikut penggambarannya dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 2. Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Isi	28	Sangat Layak
2	Pembelajaran	27	Sangat Layak
Jumlah		55	Layak

Produk yang telah melalui tahap validasi kemudian dilakukan uji coba skala terbatas. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan media dan untuk mengetahui respon siswa sebelum uji coba lapangan lebih

luas. Uji coba terbatas dilakukan oleh 26 siswa kelas XI JB 2.

### Kelayakan Media Pembelajaran Lipatan Serbet (*Napkin Folding*)

#### Aspek Tampilan

Pada aspek tampilan pada kategori sangat layak 11 orang dengan persentase 36,7% dan kategori layak 19 orang dengan persentase 63,3%. Aspek tampilan memiliki rata-rata skor 38,40 dengan kategori layak. Penggambaran data tersebut dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tampilan

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Layak	11	36,7
2	Layak	19	63,3
3	Tidak Layak		
4	Sangat Tidak Layak		

#### Aspek Pemrograman

Pada aspek pemrograman pada kategori sangat layak 17 orang dengan persentase 56,7% dan kategori layak 13 orang dengan persentase 43,3%. Aspek pemrograman memiliki rata-rata skor 25,93 dengan kategori layak. Penggambaran data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pemrograman

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Layak	17	56,7
2	Layak	13	43,4
3	Tidak Layak		
4	Sangat Tidak Layak		

#### Aspek isi

Pada aspek isi pada kategori sangat layak 16 orang dengan persentase 53,3% dan kategori layak 14 orang dengan persentase 46,7%. Aspek isi memiliki rata-rata skor 26,03 dengan kategori layak. Penggambaran data tersebut dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Isi

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Layak	16	53,3
2	Layak	14	4,7
3	Tidak Layak		
4	Sangat Tidak Layak		

#### Aspek pembelajaran

Pada aspek pembelajaran pada kategori sangat layak 14 orang dengan persentase 46,7% dan kategori layak 16 orang dengan persentase 53,3%. Aspek pembelajaran memiliki rata-rata skor 21,87 dengan kategori layak. Penggambaran data tersebut dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pembelajaran

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Layak	14	46,7
2	Layak	16	53,3
3	Tidak Layak		
4	Sangat Tidak Layak		

### Aspek Secara Keseluruhan

Kelayakan media pembelajaran lipatan serbet secara keseluruhan aspek termasuk kategori sangat layak.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di SMK N 3 Klaten pada penyampaian materinya masih menggunakan metode ceramah. Metode ini membuat siswa kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan masih terbatas pada penggunaan buku pegangan, dan *powerpoint*. Pada penyampaian materi ini juga ditemui beberapa kesulitan diantaranya siswa kelas XI yang sama sekali belum memahami materi lipatan serbet dalam mata pelajaran Tata Hidang. Pada praktiknya siswa juga mengalami kesulitan apabila tidak didampingi langsung oleh guru mata pelajaran. Melalui analisis masalah tersebut maka diperlukan media yang menarik sehingga minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Tata Hidang semakin meningkat.

Perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan pada bidang pendidikan

khususnya pada penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 3 Klaten perlu dikembangkan lagi sesuai dengan perkembangan saat ini dengan menggunakan Adobe Flash. Media ini mampu mengintegrasikan beberapa media seperti teks, gambar dan video sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di kelas.

Penelitian ini sesuai dengan pendapat yang ditulis oleh Nugraheni (2015: 107) multimedia interaktif dinilai cocok untuk menantarkan materi ini karena dapat melibatkan animasi, video dan juga audio sehingga peserta didik merasa lebih tertarik untuk belajar dibanding hanya menggunakan media buku teks. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Sunaryo Soenarto (2004: 69) tentang pembelajaran yang didukung oleh pemanfaatan teknologi multimedia akan mampu memberikan pengalaman yang kongkrit, motivasi belajar dan retensi belajar siswa meningkat.

### Kelayakan Media Pembelajaran Lipatan Serbet (*Napkin Folding*) Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash*

Uji kelayakan media dilakukan oleh siswa kelas XI SMK N 3 Klaten sebanyak 30 siswa. Aspek yang dinilai diantaranya yaitu: aspek tampilan, aspek pemrograman, aspek isi dan aspek pembelajaran. Melalui studi kelayakan tersebut media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash* dapat

digunakan sebagai bahan tambahan referensi belajar siswa selain buku pegangan dan *powerpoint*. Studi kelayakan dapat ditindaklanjuti untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan *Adobe Flash*. Hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan dengan *Adobe Flash* yang dilakukan oleh Chandra Wijaya (2011) bahwa siswa yang menggunakan media *Adobe Flash* pengetahuannya semakin meningkat sebanyak 24,85% dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran dengan *Adobe Flash*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran lipatan serbet (*napkin folding*) melalui tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Media pembelajaran dalam bentuk CD interaktif yang berisi program *Adobe Flash* dengan materi lipatan serbet (*napkin folding*) yang diterapkan pada mata pelajaran Tata Hidang.
2. Hasil Uji Kelayakan Tahap Validasi Oleh Ahli Media yaitu pada kategori sangat layak dengan skor 82 dan penilaian kelayakan oleh ahli materi pada kategori sangat layak dengan skor 55. Hasil uji kelayakan media

pembelajaran lipatan serbet (*napkin folding*) berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash* terdiri dari empat aspek yaitu aspek tampilan media pada kategori layak dengan skor 38,40%. Aspek pemrograman pada kategori layak dengan skor 25,93%. Aspek pembelajaran pada kategori layak dengan skor 21,87%. Aspek isi pada kategori sangat layak dengan skor 26,03%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran lipatan serbet berbasis *adobe flash* layak digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar siswa di SMK N 3 Klaten.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan yang telah diuraikan tersebut, maka saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Hasil uji kelayakan media pembelajaran lipatan serbet (*napkin folding*) menunjukkan pada kategori layak, sehingga guru dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran yang menarik di sekolah.
2. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran lipatan serbet (*napkin folding*) berbasis *Adobe Flash*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adri dan Azhar. (2008). *Pengembangan Paket Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Belajar Mandiri Mahasiswa*. <http://elektronika.unp.ac.id/wp/content/uploads/2008/03/adrineldamakasemnas2008.pdf>. diakses tanggal 7 november 2015
- Chandra Wijaya. (2011). *Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Mekanik Teknik dengan Adobe Flash di SMK 1 Piri Yogyakarta*. Skripsi: UNY
- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Nugraheni Dinasari Haryono. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. Skripsi: UNY
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sunarto Soenaryo. (2004). *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Fisika Listrik*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 69-75.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta:Putra Utama

