

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF COOKING VIRTUAL APPETIZER UNTUK SISWA JASA BOGA KELAS XI SMK

Penulis 1: Afia Fauziah

Penulis 2: Andian Ari Anggraeni, M. Sc

Universitas Negeri Yogyakarta

afia.fauziah@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk (1) Membuat media video interaktif pembelajaran *cooking virtual* pada materi *appetizer* (2) Mengetahui kelayakan video interaktif pembelajaran *cooking virtual* pada materi *appetizer*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam penyusunan media pembelajaran yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) difokuskan melalui pendekatan inovatif *instructional system development* (ISD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses pengembangan media video interaktif pembelajaran *cooking virtual* pada materi *appetizer* dengan menggunakan program Adobe Flash CS6 ini dilakukan dengan mengikuti prosedur dari jenis penelitian *research and development* model melalui pendekatan inovatif *instructional system development* (ISD). (2) Hasil pengujian kelayakan untuk media video interaktif pembelajaran *cooking virtual* pada materi *appetizer* meliputi hasil validasi ahli materi dengan rerata sebesar 3,96 pada kategori sangat layak, hasil validasi ahli media pembelajaran dengan rerata sebesar 3,84 pada kategori sangat layak, sedangkan penilaian kelayakan uji coba terbatas pada siswa kelas XI SMK Ma'arif 2 Sleman dengan rerata sebesar 3,12 pada kategori layak.

Kata Kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, Cooking virtual, Appetizer

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR COOKING VIRTUAL APPETIZER FOR STUDENT GRADE XI OF SMK

ABSTRACT

This study aimed to: (1) produce interactive video learning media for cooking virtual in the topic of appetizer, and (2) investigate the feasibility of the interactive video learning media for cooking virtual in the topic of appetizer. The study employed the research and development method in the construction of the learning media focusing on the instructional system development (ISD) innovative approach. The assessment was carried out through expert judgment involving a content expert, a media expert, and 39 students of Grade XI of SMK Ma'arif 2 Sleman as users. The results of the study were as follows. (1) The process of developing interactive learning media for cooking virtual in the topic of appetizer using the software of Adobe Flash CS6 was carried out by following the procedure of the research type using the research and development model through the instructional system development (ISD) innovative approach. (2) Feasibility of the media is as follow. According to content expert, the score is 3,96 classified as very appropriated. According to media expert, the score is 3,84 classified as very appropriated. According to users, the score is 3,12 classified as appropriated.

Keywords: *Development, Learning Media, Cooking Virtual, Appetizer*

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar atau sering disingkat dengan KBM adalah kegiatan berlangsungnya proses belajar mengajar yang dilaksanakan dalam proses

pembelajaran. Tujuan dari KBM tersendiri adalah untuk menyampaikan informasi tertentu atau mengajar salah satu keterampilan kepada pelajarnya atau ada tujuan yang lebih luas. Proses

dilaksanakannya KBM sendiri pada waktu efektif belajar yang disediakan oleh instansi yang bersangkutan. Dalam pelaksanaan KBM ini ada banyak hal yang dilakukan, dari proses penyampaian informasi, evaluasi hasil belajar dan sebagainya sesuai dengan bidang yang dipelajari. Pada saat dilaksanakannya penyampaian materi inilah akan lebih efektif dan membantu pengajar bila menggunakan media pembelajaran. Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai (Hamzah, 2009: 54).

Mengajar pada hakekatnya adalah melakukan kegiatan belajar, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Proses belajar mengajar yaitu meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran (Suryosubroto, 2002: 19).

Pengajaran adalah suatu sistem, artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinterelasi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pengajaran yang ditetapkan sebelumnya (Oemar Hamalik, 2003: 77).

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) (Daryanto, 2013: 8). Kurikulum 2013 menuntut guru lebih kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar (Rohmadi, 2013). Pembelajaran kreatif dan inovatif menjadikan guru mengembangkan berbagai metode dalam proses belajar mengajar salah satunya dengan menggunakan media. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan pada proses pembelajaran. Oleh sebab itu pemilihan jenis media pembelajaran sebaiknya disesuaikan kemajuan teknologi terkini supaya anak didik yang akan diberikan materi tidak merasa bosan dan antusias dalam menjalani proses belajar mengajar. Media yang diterapkan diharapkan menambah daya serap anak didik dalam menerima informasi baru. Pembelajaran menggunakan media disamping membantu mempermudah peserta didik menyerap pelajaran dengan efektif juga membantu guru untuk mendiskripsikan materi ajar dengan lebih spesifik. Sumber belajar yang digunakan selain dari buku mata pelajaran yang digunakan juga dari internet dan sumber lain.

Video interaktif merupakan media pembelajaran yang berbasis video dengan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk memiliki beberapa tingkat interaksi. Video interaktif memberikan keleluasaan

bagi pengguna untuk mengoperasikannya sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna karena memiliki beberapa pilihan yang disesuaikan dengan materi yang ada di dalam video. Video ini akan memberikan sebuah informasi yang dapat digunakan untuk kelompok besar, kelompok kecil, bahkan seorang diri sekalipun.

Cooking virtual merupakan memasak tidak secara nyata. Virtual dapat diartikan tidak nyata atau maya. Virtual sendiri tidak selalu berbentuk sesuatu yang maya dan tidak realistis atau aktual. Kejadian nyata yang direkam dan disajikan pada waktu atau tempat yang berbeda juga dapat dikategorikan sebagai virtual. Realitas virtual sering berbentuk video-video pembelajaran yang dapat disajikan di dalam kelas yang direkam dimasa lampau yang dapat membantu proses belajar mengajar. Materi yang akan digunakan di dalam media adalah materi tentang masakan kontinental yang lebih spesifik pada materi *appetizer*. Pemilihan *appetizer* dikarenakan di dalam urutan hidangan makan *appetizer* disajikan terlebih dahulu yaitu sebagai makanan pembuka. Sedangkan cara pengolahan yang terkesan sederhana dan mudah sering tidak diajarkan secara mendetail sehingga pengenalan peserta didik mengenai *appetizer* cenderung berkurang dibandingkan dengan materi *main course* ataupun *dessert*.

Penelitian ini mengembangkan produk media video pembelajaran interaktif dengan materi *appetizer* untuk memberikan pengetahuan bagaimana mengolah makanan *appetizer* dan bagaimana teknik olah yang benar. Video yang digunakan diambil dari Youtube kemudian ditambahkan *subtitle* dalam bahasa Indonesia. Bahan-bahan yang terdapat dalam video ini sangat bervariasi seperti: sayuran, daging-dagingan, berbagai macam buah dan pelengkap yang lainnya. Video yang dibuat untuk mengenalkan bahan-bahan yang digunakan dalam materi Pengolahan Makanan Kontinental, mudah digunakan karena dapat berinteraksi dengan penggunanya dengan cara menampilkan materi yang sesuai dengan yang diinginkan penggunanya. Penelitian bermaksud untuk membuat media pembelajaran berbasis video interaktif yang dapat digunakan oleh siswa SMK dengan bidang studi Boga dan dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental dengan submateri *appetizer*.

Tujuan penelitian adalah untuk (1) membuat media video interaktif pembelajaran *cooking virtual* pada materi *appetizer* untuk SMK Jasa Boga Kelas XI, dan (2) mengetahui kelayakan video interaktif pembelajaran *cooking virtual* pada materi *appetizer*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) difokuskan melalui pendekatan inovatif instructional system development (ISD). Dalam ISD terdapat lima tahap penyusunan media pembelajaran, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Dewi Padmo, 2004:415).

Research yang dilakukan dimulai dengan menganalisis materi yang digunakan, mengumpulkan data sesuai materi, kemudian dilakukan pemilihan data yang akan digunakan. data yang diperoleh akan disusun sistematis sesuai urutan materi.

Development yang dilakukan dengan cara mengembangkan data yang sudah ada di buat sebuah produk baru. Pengembangan dengan mengabungkan beberapa materi yang sesuai dan video yang didapatkan disusun kemudian di dapatkan produk jadi yang sudah siap dinilai. Setelah dilakukan penilaian dan media dinyatakan layak didapatkan media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan

Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta dan pengambilan data dilaksanakan di SMK Ma'arif 2 Sleman. Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Januari 2015 sampai Mei 2016.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 2 orang ahli materi sebagai *expert judgment*. 1 orang ahli media sebagai *expert judgment* dan 39 siswa kelas XI Jasa Boga SMK Ma'arif 2 Sleman sebagai *user*.

Prosedur

Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. *Analysis* adalah tahap menentukan dan mengidentifikasi produk yang akan dikembangkan. *Design* adalah tahap menyusun kerangka struktur pembelajaran. *Development* adalah tahap mengumpulkan, menyusun dan mengujikan produk yang dikembangkan. *Implementation* adalah tahap menilaikan produk kepada *expert judgment*. *Evaluation* adalah tahap merevisi hasil akhir sesuai saran untuk mendapatkan produk media pembelajaran.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang berupa sumber-sumber

yang digunakan dalam pengembangan media. Instrumen dan teknik pengumpulan data menggunakan angket berisi pertanyaan-pertanyaan untuk diberi tanggapan oleh subjek peneliti yang disusun berdasarkan teori, kemudian dikembangkan ke dalam indikator-indikator dan selanjutnya dijabarkan menjadi butir pertanyaan. Angket digunakan untuk mengetahui penilaian kelayakan. Angket non tes dengan skala Likert yaitu empat alternatif jawaban, sangat layak (SL), layak (L), kurang layak (KL), tidak layak (TL).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif yang dipersentasekan. Menurut Sugiyono (2006: 207) statistik deskriptif adalah statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul, sebagaimana adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Instrumen dalam bentuk non test kriteria penilaian menggunakan kriteria yang ditetapkan berdasarkan jumlah butir valid yang dicapai dari skala nilai yang digunakan (Sukardi, 2003: 85).

Oleh karena itu kriteria penilaian untuk para ahli dalam penelitian ini disusun dengan cara pengelompokan skor (interval nilai). Dari perkalian jumlah butir valid

dikalikan nilai tertinggi diperoleh skor maksimum, sedangkan dari perkalian butir valid dengan nilai terendah diperoleh skor minimum. Mengubah nilai menjadi skor yaitu: Tidak Layak (TL) diberi skor 1, Kurang Layak (KL) diberi skor 2, Layak (L) diberi skor 3 dan Sangat Layak (SL) diberi skor 4. Skor akhir rata-rata yang diperoleh dikonversi menjadi tingkat kualitas produk secara kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Tahap analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini ada tiga jenis kegiatan analisis yaitu harus dilakukan, yaitu:

a. Analisis Kompetensi

Analisis yang dilakukan adalah kegiatan analisis kurikulum, yaitu dengan mengidentifikasi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada sub materi *appetizer* yang terdapat dalam KTSP SMK jurusan Jasa Boga Kelas XI untuk memahami kedalaman dan keluasan materi.

b. Analisis karakteristik sasaran pengguna media

Siswa kelas XI SMK jurusan Jasa Boga mempunyai kemampuan untuk menggunakan media pada mata pelajaran Makanan Kontinental.

c. Analisis instruksional

Analisis ini disebut juga analisis pembelajaran dan dilakukan dengan cara

menjabarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menjadi indikator pembelajaran, kemudian menentukan urutan.

2. Tahap perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini ada tiga jenis kegiatan spesifik yaitu:

a. Penyusunan kerangka struktur media pembelajaran (*outline*)

Dalam tahap ini ditentukan kerangka struktur media pembelajaran, yaitu (1) judul bagian, bila perlu sampai sub babnya; (2) komponen-komponen bahan lengkap, seperti pendahuluan, uraian, penutup; (3) aspek pembelajaran yang meliputi tujuan, materi, metode, evaluasi yang ada dalam media pembelajaran.

b. Penentuan sistematika

Materi yang disajikan adalah materi *appetizer*. Komponen materi *appetizer* sesuai dengan urutan tujuan pembelajaran, yaitu: pengertian *appetizer*, klasifikasi *appetizer*, karakteristik *appetizer*, fungsi *appetizer*, penyajian *appetizer* dan cara penyimpanan *appetizer*.

c. Perancangan alat evaluasi

Menentukan penilaian yang akan diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media yang sesuai dengan materi dengan mengacu pada indikator yang ada.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Ada tiga langkah dalam tahap ini, yaitu:

a. Pra penyusunan

Tahap awal sebelum menyusun media pembelajaran perlu dilakukan kajian referensi dan sumber pustaka untuk mendukung komponen materi *appetizer* dari segi video, teks, gambar, dan animasi. Video, teks, gambar dan animasi yang diperoleh, sebelum digunakan dilakukan proses *editing* yang disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan disusun. Serta membuat *storyboard* yang mengacu pada kerangka struktur media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

b. Penyusunan media pembelajaran

Penyusunan produk media pembelajaran dilakukan dengan cara bagian demi bagian sesuai dengan kerangka/ *storyboard* yang telah dibuat, dan berkonsultasi dengan *expert judgment*.

c. Penyuntingan

Kegiatan ini disebut juga *review-edit*. Produk awal media pembelajaran yang belum sempurna ini dikaji oleh ahli materi dan ahli media. Pengkajian ini dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap kualitas media pembelajaran, berupa saran, perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran dilihat dari berbagai aspek. Melalui penyuntingan ini diharapkan media pembelajaran terhindar dari adanya kesalahan konsep.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Penilaian yang telah dilakukan sebelumnya, digunakan sebagai acuan

dalam melakukan revisi. Media pembelajaran hasil dari revisi kemudian diberi penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian terbatas ini dilakukan kepada 2 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan uji terbatas berupa *user* berjumlah 39 orang.

Adapun hasil dari uji coba terbatas yang dilakukan pada media adalah sebagai berikut:

1. Ahli Materi

Kualitas materi Media Pembelajaran Interaktif Cooking Virtual Appetizer untuk Siswa Jasa Boga Kelas XI SMK Ma'arif 2 Sleman diukur menggunakan skala likert dengan rentang nilai dari 1 sampai 4 untuk 14 butir pernyataan dengan jumlah responden 2 orang. Maka skor terendah ideal $1 \times 14 = 14$ dan skor tertinggi ideal $4 \times 14 = 56$ jumlah kelas 4, panjang interval 14.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dengan rata-rata 55,5 sehingga masuk dalam kategori sangat layak sehingga dapat digunakan untuk media pembelajaran.

2. Ahli Media

Kualitas media diukur menggunakan skala likert dengan rentang nilai dari 1 sampai 4 untuk 19 butir pernyataan dengan jumlah responden 1 orang. Maka skor terendah ideal $1 \times 19 = 19$ dan skor maksimal $4 \times 19 = 76$ jumlah kelas 4, panjang interval 19.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media dengan rata-rata 73 sehingga masuk dalam kategori sangat layak sehingga dapat digunakan untuk media pembelajaran.

3. User

Berdasarkan perhitungan skor data yang dilakukan menggunakan skala likert dengan rentang nilai dari 1 sampai 4 untuk 30 butir pernyataan, diperoleh hasil dengan jumlah responden 39 orang. Skor terendah ideal $1 \times 30 = 30$, skor tertinggi ideal $4 \times 30 = 120$, jumlah kelas 4, dan panjang interval 30.

Hasil dari penilaian siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian *User* terhadap Kualitas Media Pembelajaran

No	Interval nilai	Kategori Kualitas	F	Persentase
1	$X > 102$	Sangat Layak (SL)	6	15,38%
2	$84 < X \leq 102$	Layak (L)	30	76,93%
3	$66 < X \leq 84$	Kurang Layak (KL)	3	7,69%
4	$48 < X \leq 66$	Tidak Layak (TL)	0	0

Berdasarkan penilaian siswa secara keseluruhan menunjukkan jika dari nilai X sebesar 93,72 maka media dengan kategori layak sehingga dapat digunakan untuk media pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil penilaian uji kualitas media pembelajaran secara keseluruhan sudah baik, akan tetapi masih memerlukan revisi/perbaikan sesuai dengan hasil penilaian yang telah diberikan dan saran yang diberikan baik oleh ahli materi, ahli median maupun calon user. Media

kemudian diperbaiki sesuai dengan saran, tanggapan dan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media dan *user* sehingga didapatkan produk akhir.

Pembahasan

Pembuatan media *cooking virtual* ini dengan cara pengembanagan video. Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan materi yang akan digunakan, kemudian menentukan sasaran pengguna dari media yang akan dikembangkan. Setelah materi dan sasaran sudah ditentukan kemudian mengumpulkan data berupa materi, video dan data pendukung lainnya. Pengumpulan materi didapatkan dari buku Masakan Kontinental SMK. Video yang didapatkan diperoleh dari Youtube dengan ketentuan sumber pembuat yang jelas, resolusi video tinggi dan sesuai dengan materi yang digunakan. Pembuatan media dilakukan dengan bertahap dengan beberapa kali perbaikan. Produk yang sudah dibuat kemudian dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Dari para ahli didapatkan beberapa hasil revisi, antara lain warna latar belakang media yang kurang sesuai, kontrol panel yang belum lengkap, susunan materi yang kurang sistematis, kualitas video yang masih rendah dan susunan menu utama yang belum sesuai. Dari beberapa masukan yang diberikan, kemudian diperbaiki untuk mendapatkan produk akhir yang sesuai.

Produk akhir kemudian dinilai kepada *expert judgment* berupa 2 orang ahli materi yaitu dosen kontinental dan guru kontinental, 1 orang ahli media yaitu dosen media dan *user* berupa 39 siswa kelas XI SMK Jasa Boga. Uji kelayakan yang dilakukan kepada *expert judgment* dan *user* diperoleh hasil sebagai berikut, ahli materi dengan katategori sangat layak, ahli media dengan kategori sangat layak dan user dengan katategori layak. Setelah uji kelayakan didapatkan bahwa media layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media Media Pembelajaran Interaktif Cooking Virtual Appetizer untuk Siswa Jasa Boga Kelas XI SMK Ma'arif 2 Sleman dengan menggunakan program Adobe Flash CS6 ini dilakukan dengan mengikuti prosedur yang telah dibuat yaitu prosedur pengembangan dari jenis penelitian *research and development* model melalui pendekatan inovatif instructional system development (ISD). Dalam ISD terdapat lima tahap penyusunan media pembelajaran, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.*

2. Hasil pengujian kelayakan untuk media Media Pembelajaran Interaktif Cooking Virtual Appetizer untuk Siswa Jasa Boga Kelas XI SMK Ma'arif 2 Sleman diperoleh hasil meliputi hasil validasi ahli materi dengan rerata sebesar 3,96 pada kategori sangat layak, hasil validasi ahli media pembelajaran dengan rerata sebesar 3,84 pada kategori sangat layak, sedangkan penilaian kelayakan uji coba terbatas dengan rerata sebesar 3,12 pada kategori layak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran Interaktif Cooking Virtual Appetizer untuk Siswa Jasa Boga Kelas XI SMK Ma'arif 2 Sleman ini layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar disekolah.
2. Penelitian uji efektivitas penggunaan media Media Pembelajaran Interaktif Cooking Virtual Appetizer untuk Siswa Jasa Boga Kelas XI SMK Ma'arif 2 Sleman perlu dilakukan.

Hamzah, B. 2009. *Model Pembelajaran. Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran: Peningkatan kualitas Belajar melalui Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PUSAR Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.

Rohmadi, Muhammad. 2013. *Menjadi Guru Kreatif, Inovatif dan Inovatif : Menyongsong Kutikulum 2013 Tematik-Integratif*. Seminar. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.