

Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Professional Cs6 Produk Pastry Dan Bakery Siswa SMKNegeri 1 Pantai Labu

Savina Nurhadizah¹, Nikmat Akmal², Fatma Tresno Ingtyas³, Adikahriani⁴, Ajeng Inggit Anugerah⁵

¹Alumni Program Studi Pendidikan Tata Boga, Jurusan PKK. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan, Indonesia

^{2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Tata Boga, Jurusan PKK. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email : savina.nurhadizah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* dalam mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery siswa kelas XII SMK Negeri 1 Pantai Labu. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang bisa dipakai siswa. Media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* dikembangkan memakai beberapa software yang terdiri dari *Adobe Flash Professional CS6* dan *Photoshop CS5*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang dipakai ialah model desain instruksional *ADDIE* yang terdiri atas: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Pantai Labu memakai responden siswa kelas XII Tataboga (TB). Tahap pengujian kelayakan produk dilaksanakan penilaian oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi selanjutnya melakukan tahap revisi. Teknik pengumpulan data memakai instrumen penilaian. Teknik analisis data dilakukan memakai hitungan statistik deskriptif. Hasilnya dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) produk media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* dalam mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery dalam kompetensi dasar menganalisis cokelat dan permen cokelat dan membuat cokelat dan permen cokelat. Kelayakan produk berdasarkan validasi ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 88,37% dengan interpretasi “baik”. Untuk kelayakan hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 97,78% dengan interpretasi “sangat baik”. Melalui hasil validasi media pembelajaran *Adobe Flash professional CS6* yang dikembangkan sangat baik dipakai sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Adobe Flash Professional CS6, Cokelat dan Permen Cokelat

ABSTRACT

This research aims to: (1) Produce Adobe Flash Professional CS6 learning media in Product Pastry and Bakery subjects for XII grade students of SMK Negeri 1 Pantai Labu. (2) Knowing the feasibility of learning media developed as learning media that can be used by students. Adobe Flash Professional CS6 learning media was developed using several software consisting of Adobe Flash Professional CS6 and Photoshop CS5. This research is a development research (Research and Development). The development mode used is the ADDIE instructional design model which consists of: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. This research was carried out at SMK Negeri 1 Pantai Labu using student respondents of class XII Tataboga (TB). The product feasibility testing stage is carried out with an assessment by three media experts and three material experts, the next stage is the revision stage. The data collection technique uses an assessment instrument. The data analysis technique was carried out using descriptive statistical calculations. The results in this research show that: (1) Adobe Flash Professional CS6 learning media products in the Product Pastry and Bakery subjects in the basic competence of analyzing chocolate and chocolate candy and making chocolate and chocolate candy. The feasibility of the product based on expert media validation obtained an average score of 88.37% with a "good" interpretation. For the feasibility of the results of the expert validation, the material obtained an average score of 97.78% with an interpretation of "very good". Based on the results of the validation of the Adobe Flash professional CS6 learning media that was developed, it was very well used as a learning medium.

Keywords: Produce Adobe Flash Professional CS6, learning media, Product Pastry and Bakery.

PENDAHULUAN

Produk *pastry* dan *bakery* banyak diakibatkan oleh metode pengolahan, bahan yang dipakai serta seni dalam menampilkan cokelat dan permen cokelat membedakan satu jenis colat dan permen cokelat dengan jenis cokelat dan permen cokelat lainnya. Begitu juga dengan pemakaian metode dalam pengolahan. Bahan yang sama dengan metode pengolahan yang berbeda juga akan memberikan tipe baru dalam cokelat dan permen cokelat, yang dalam akhirnya bisa memberikan ciri khas dalam cokelat dan permen cokelat tertentu. Jenis cokelat yang sama dengan sentuhan seni akan memberikan nuansa tersendiri dalam tampilan sebuah makanan. Tidak terkecuali dengan cokelat dan permen cokelat, dekorasi dan bentuk dari cokelat yang dibuat dengan seni yang baik, membuat cokelat tersebut memiliki kegunaan yang berbeda.

Dalam mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery mempelajari cokelat dan permen cokelat. Permen (*boiled sweet*) dan cokelat merupakan produk pangan yang digemari. Produk ini termasuk golongan patiseri dengan prinsip pemekatan gula. Patiseri yang satu ini kaya gula oleh karena itu perlu penanganan khusus (pengolahan dan penyimpanan). Sebagai produk *confectionery*, permen dibedakan menjadi dua golongan produk berdasarkan bahan bakunya, yaitu *sugar confectionery* dan *chocolate confectionery*. Sesuai dengan namanya, penggolongan itu berdasarkan dalam jenis bahan baku utamanya. *Sugar confectionery* bahan bakunya berbasis gula, sedangkan *chocolate confectionery* merupakan permen dengan bahan baku cokelat. Selain itu, penggolongan *candy* juga bisa didasarkan dalam perbedaan tekstur (*hard* dan *soft*) dan cara pengolahannya. Cokelat selain dijadikan permen bisa juga menjadi bahan pengisi dan pelapis (Faridah, dkk, 2008).

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Munir (2012) Multimedia pembelajaran bisa diartikan sebagai aplikasi multimedia yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta bisa merangsang pilihan, perasaan, hati dan kemauan peserta didik oleh

karena itu secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Pembelajaran yang berjalan dengan baik dan matang, menjadi acuan tercapainya dari tujuan pembelajaran. Dengan tercapainya dari tujuan pembelajaran, maka bisa dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar (Purwanto, 2015). Keberhasilan guru dalam mengajar di sekolah sangat mempengaruhi mutu dan kualitas peserta didik. Hal ini sesuai dengan tugas guru yang selalu memberi dorongan, bimbingan dan juga fasilitas bagi peserta didik untuk bisa mengetahui sesuatu dan juga memahami tujuan pembelajarann.

Berdasarkan dari hasil observasi peneliti di SMK Negeri 1 Pantai Labu bahwa hasil mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery di kelas XII khususnya dalam kompetensi dasar menganalisis cokelat dan permen cokelat sudah cukup kompeten, namun masih ada nilai yang belum sesuai dengan kriteria nilai ideal ketuntasan belajar rata-rata.

Bahwa persentase hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery tahun 2020/2021 dengan siswa yang berjumlah 32 orang memperoleh nilai <75 sebanyak 37,5% (12 siswa), yang memperoleh nilai 75-79 sebanyak 21,87% (7 siswa), yang memperoleh nilai 80-89 sebanyak 25% (8 siswa), dan yang memperoleh nilai 90-100 sebanyak 15,62% (5 siswa). Berdasarkan uraian diatas hasil pengamatan penulis mengatakan siswa sebagian telah memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) ialah 75. Akan tetapi masih ada 37,5% (13 orang) yang belum dapat memenuhi, oleh karena itu diperlukan perhatian khusus dari guru untuk bisa lebih meningkatkan hasil belajar siswa oleh karena itu semua siswa bisa memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Variabel yang bisa mempengaruhi hasil belajar ialah kerangka kerja, termasuk media pembelajaran (Zainal Arifin, 2013). Media pembelajaran yang menarik misalnya pemanfaatan pemrograman adobe streak bisa mendorong inspirasi belajar oleh karena itu bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil pengujian oleh Ratna Mustikawati (2013) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Adobe Glimmer bisa membangun inspirasi belajar siswa dalam mata pelajaran

IPA, sedangkan Sari Ayuningsih (2015) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang cerdas dari Adobe Blaze bisa meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 18,48% dalam Bahasa Ramah subjek investigasi. Fajar Mandela Putra (2014) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang berbasis Adobe Streak memiliki pilihan untuk menarik dan memudahkan mahasiswa dan tenaga pendidik untuk mengenalkan materi Tata Cara Tumpukan Campuran Kue. Konsekuensi dari pengujian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Adobe Streak bisa mempengaruhi siswa dan instruktur.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan teori Produk Pastry dan Bakery, seperti cokelat dan permen cokelat. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa semakin antusias dan aktif dalam memahami materi pelajaran Produk Pastry dan Bakery. Selain itu, penulis juga ingin memberikan inovasi baru kepada guru dan peserta didik di SMK Negeri 1 Pantai Labu untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang belum pernah digunakan dan diterapkan sebelumnya.

METODE

Teknik pengembangan produk menggunakan metode penelitian *Research and Development (R & D)* yaitu, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji kualitas dan keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013).

Alat yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah laptop, yang digunakan dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, jaringan internet yang digunakan dalam menampilkan media pembelajaran. Bahan yang digunakan adalah materi pelajaran Produk Pastry dan Bakery berupa cokelat.

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan pada tahap pengembangan produk dalam pelaksanaan penelitian menggunakan model ADDIE adalah :

1. Tahap Analisis

Analisis kompetensi ini mengidentifikasi mengenai kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI) berdasarkan kurikulum, silabus, materi, dan referensi yang ada di SMK Negeri 1 Pantai Labu.

Langkah analisis yaitu menganalisis kebutuhan siswa dan guru yang ada di SMK Negeri 1 Pantai Labu apakah mereka memerlukan media dalam pembelajaran untuk memahami materi pembelajaran secara optimal, untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dan keterampilan menggunakan teknologi secara maksimal, untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran dan menyesuaikan dengan karakteristik kemampuan belajar mereka.

Dari hasil identifikasi pada tahap pertama (analisis), maka kegiatan selanjutnya adalah menggunakan data tersebut untuk menentukan spesifikasi terkait produk yang akan dikembangkan. Tujuannya ialah agar pengguna dapat mengetahui gambaran umum produk yang akan dipakai kemudian tertarik untuk menggunakannya.

2. Tahap Desain

Berdasarkan hasil tahap analisis, tahap yang akan dilanjutkan selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap desain hal yang akan dilakukan meliputi :

1. Pembuatan *Storyboard*.
 - a) Membuat tampilan awal.
 - b) Membuat Menu Kompetensi.
 - c) Membuat Menu Materi.
 - d) Membuat Menu Video.
 - e) Membuat Menu Tes.
 - f) Membuat Menu Profil.
 - g) Penyusunan dan evaluasi materi.

3. Tahap Pengembangan

- 1) Pembuatan produk pada tahap ini produk dikembangkan sesuai dengan alur.
- 2) Validasi Kelayakan Produk

Produk awal kemudian divalidasi. Validasi kelayakan produk dilakukan oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi yang menghasilkan saran, komentar dan masukan sebagai acuan untuk melakukan revisi atau perbaikan produk.

3) Revisi Produk

Berdasarkan validasi produk yang akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, maka produk ini kembali direvisi. Hasil dari revisi ini

selanjutnya akan diserahkan kepada guru mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery.

HASIL

Pengembangan ini adalah media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran produk bakery dan bakery materi coklat dan permen coklat. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pantai Labu pada kelas XII menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Adapun hasil penelitian ini sesuai dengan tahapan pengembangan sebagaimana pada bab 3 yaitu:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Analisis Kompetensi

Analisis ini mengidentifikasi mengenai kurikulum, silabus, materi, dan referensi yang ada di SMK Negeri 1 Pantai Labu. Kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 1 Pantai Labu adalah kurikulum 2013. Dari kurikulum tersebut diketahui mata pelajaran produk pastry dan bakery merumuskan beberapa kompetensi dasar yang harus dicapai. Kompetensi tersebut terangkum dalam silabus. Berdasarkan silabus mata pelajaran produk pastry dan bakery, diketahui bahwa materi yang ada bersifat abstrak yang kurang optimal dipahami oleh siswa jika dijelaskan hanya secara verbal dan tanpa media. Sehingga diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran dari segi analisis kompetensi. Sementara pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dibatasi pada standar kompetensi menganalisis coklat dan permen coklat dan membuat coklat dan permen coklat.

Analisis Kebutuhan

Proses pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran pproduk pastry dan bakery dilakukan secara bertahap. Hal yang dilakukan yang dilakukan pada tahap awal penelitian dan pengembangan ini adalah analisis kompetensi. Kemudian dilakukan analisis kebutuhan pada 32 siswa tataboga dan dilakukan analisis kebutuhan guru pada guru mata pelajaran produk pastry dan bakery.

Berdasarkan hasil observasi, dan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru yang dilakukan, didapatkan informasi bahwa pembelajaran dilakukan secara daring, dan hasil

analisis kebutuhan guru dan siswa pada pengembangan media pembelajaran mendapat presentase 100 % dari responden bahwa media *Adobe Flash Professional CS6* sangat membantu siswa dalam memahami materi coklat dan permen coklat maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* pada produk *pastry* dan *bakery* guna membantu guru dalam memberikan materi coklat dan permen coklat kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Design (perancangan)

Pada tahap dimulai dengan membuat *storyboard*, yang merupakan sketsa gambar dari *Adobe Flash Professional CS6* yang dikembangkan dan disusun secara berurutan sesuai dengan aslinya yang bertujuan untuk menyampaikan ide dari media tersebut secara lebih mudah.

3. Development

Pada tahapan ini produk dikembangkan berupa media pembelajaran sesuai dengan desain antar muka yang dibuat dalam bentuk *storyboard*. Pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* sebagai aplikasi utama dalam pembuatan media pembelajaran, suara dan video sebagai bahan tambahan materi pembelajaran, *Adobe Photoshop CS5* sebagai aplikasi dalam pengeditan gambar bentuk dan warna sebagai pendukung estetika materi pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan validasi terhadap produk penelitian untuk menguji validitas media pembelajaran. Tahap validasi ini terdiri dari validasi ahli media dan validasi ahli materi. Setelah media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery* yang telah dibuat dan menjadi produk awal pengembangan serta divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya pada tahap revisi produk dilakukan perbaikan media dan materi yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sesuai saran dan komentar. Berikut disajikan hasil dari revisi produk oleh ahli media pada tabel 4 dan hasil dari revisi produk oleh ahli materi pada tabel berikut ini.

Produk yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan sudah melewati tahap

revisi akan diberikan kepada guru mata pelajaran dalam bentuk Flashdisk, agar dapat digunakan dan dijadikan media pembelajaran pada materi coklat dan permen coklat.

Tabel 1. Perbaikan oleh ahli

Ahli materi	Aspek yang direvisi	Perbaikan	Hasil revisi
Prof. Dr. Dina Ampera, M. Si		Profil direvisi kembali dengan meletakkan di barisan paling depan.	Profil sudah direvisi dan dipindahkan kepalang depan sesuai saran.
		Tampilan judul skripsi.	Judul skripsi pada tampilan utama sudah ditambahkan sesuai saran.
		Pada materi ditambah layer kata-kata tidak terlalu padat.	Pada materi sudah ditambahkan layer sesuai saran.
		Pada evaluasi dibuat suara.	Pada akhir evaluasi sudah ditambahkan suara sesuai saran.

Tabel 2. Perbaikan oleh ahli

Ahli materi	Aspek yang direvisi	Perbaikan	Hasil revisi
Zulia Inaini Damanik, S. Pd, Gr		Penambahan suara dalam video pembelajaran.	Suara dalam video pembelajaran sudah ditambahkan sesuai saran.
Esah Mardiana Matondang, S.Pd		Materi yang digunakan dalam media terlalu padat, baiknya materi yang disampaikan lebih ringkas.	Materi yang digunakan dalam media sudah diringkas sesuai saran.

Kelayakan Produk

Interpretasi kelayakan media pembelajaran dilakukan melalui hitungan statistik deskriptif. Skor jawaban dalam rentangan 1-5 ditabulasi dan dihitung skor rata-ratanya. Tingkat kelayakan dibedakan dalam lima kelompok dengan *mean* ideal (50%) sebagai batas skor kelayakan. Karena itu *mean* skor kurang dari *mean* ideal diinterpretasikan dalam kategori kelayakan “kurang baik” dan “sangat kurang baik”, sedangkan *mean* skor diatas *mean* ideal (50%) diinterpretasikan dalam kategori kelayakan yaitu “cukup baik”, “baik” dan “sangat baik”. Berikut hasil validasi kelayakan dari ahli media dan ahli materi.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan penilaian konstruksi media yang dilakukan oleh 3 validator ahli media yaitu Ibu Prof. Dr. Dina Ampera, M. Si, Ibu Dr. Farihah, M. Pd dan

Bapak Prof. Dr. Baharuddin, S.T, M. Pd. Aspek yang dinilai dalam instrumen penilaian ini meliputi aspek panduan informasi, penggunaan *Adobe Flash Professional CS6* dan aspek pemrograman. Angket ahli media terdiri dari 18 indikator penilaian menggunakan 5 opsi jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, dan sangat kurang baik.

Tabel 3. Tabulasi skor ahli

No	Aspek	Indikator	Skor Ahli Media		
			1	2	3
1	Panduan Informasi	Informasi panduan penggunaan	3	5	5
Skor Rata-rata Aspek			60%	100%	100%
2	Penggunaan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	4	5	5
3		Akurasi penelusuran informasi dan materi	3	5	5
4		Kualitas interface	5	4	5
5		Konsistensi operasional multimedia	4	5	5
6		Kualitas operasional media dari bebas <i>error</i> pada media	3	5	5
7		Dukungan sistem operasi yang diperlukan pada media	3	5	5
8		Dukungan <i>hardware</i> yang diperlukan pada media	4	5	5
Skor Rata-rata Aspek			74,29 %	97,14%	100%
9	Aspek Pemrograman	Sistematika layar (<i>screen</i>) media yang tersedia	4	5	5
10		Fasilitas menu dalam media	4	5	5
11		Kualitas huruf, angka, symbol, dan teks pada media	3	4	4
12		Kualitas visual (gambar)	3	5	5
13		Kualitas video	3	5	5
14		Kualitas audio (suara)	3	5	5
15		Kualitas animasi	3	4	4
16		Urutan penyajian bahan	4	5	5
17		Kesesuaian warna teks dengan <i>background</i>	4	5	5
18		Kesesuaian KD, KI, Tujuan dan Materi pada media	5	5	5
Skor Rata-rata Aspek			72%	96%	96%

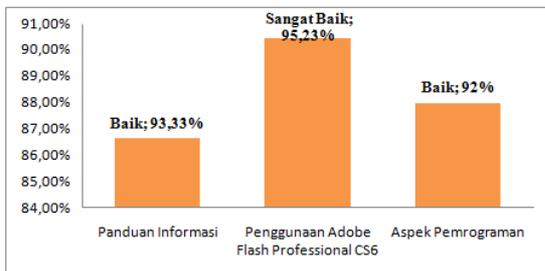
Tabel 4. Tabulasi

No	Aspek	Indikator	Skor Ahli Media		
			1	2	3
1	Panduan Informasi	Informasi panduan penggunaan	4	5	5
Skor Rata-rata Aspek			80%	100%	100%
2	Penggunaan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	4	5	5
3		Akurasi penelusuran informasi dan materi	4	5	5
4		Kualitas interface	5	4	5
5		Konsistensi operasional multimedia	4	5	5
6		Kualitas operasional media dari bebas <i>error</i> pada media	4	5	5
7		Dukungan sistem operasi yang diperlukan pada media	5	5	5
8		Dukungan <i>hardware</i> yang diperlukan pada media	5	5	5
Skor Rata-rata Aspek			88,57 %	97,14%	100%
9	Aspek Pemrograman	Sistematika layar (<i>screen</i>) media yang tersedia	4	5	5
10		Fasilitas menu dalam media	5	5	5
11		Kualitas huruf, angka, symbol, dan teks pada media	4	4	4
12		Kualitas visual (gambar)	4	5	5
13		Kualitas video	4	5	5
14		Kualitas audio (suara)	4	5	5
15		Kualitas animasi	4	4	4
16		Urutan penyajian bahan	4	5	5
17		Kesesuaian warna teks dengan <i>background</i>	4	5	5
18		Kesesuaian KD, KI, Tujuan dan Materi pada media	5	5	5
Skor Rata-rata Aspek			84%	96%	96%

Tabel 5. hasil validasi ahli

No	Aspek	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Panduan Informasi	93,33%	Sangat Layak
2	Penggunaan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	95,23%	Sangat Layak
3	Aspek Pemrograman	92%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Skor		280,56%	Sangat Layak
Rata-rata Skor Keseluruhan		93,52%	

Dapat dilihat pada tabel 12 hasil validasi ahli media pada aspek panduan informasi memperoleh skor rata-rata 86,66% dengan kriteria “baik”, pada penggunaan *Adobe Flash Professional CS6* memperoleh skor rata-rata 90,47% dengan kriteria “sangat baik”, dan pada aspek pemrograman memperoleh skor rata-rata 88% dengan kriteria “baik”. Adapun rata-rata skor dari keseluruhan aspek dengan jumlah skor rata-rata 265,13% adalah 88,37% dengan kriteria “baik”. Berikut disajikan hasil validasi media dalam bentuk diagram batang pada gambar 47.



Gambar 1. Hasil validasi media oleh ahli

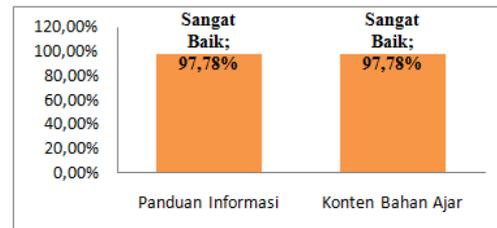
Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian materi yang dilakukan oleh 3 validator ahli materi yaitu Ibu Dra. Adikahriani, M.Si, Ibu Zulia Inaini Damanik, S. Pd, Gr dan Ibu Esah Mardiana Matondang, S. Pd. Aspek yang dinilai dalam instrumen penilaian ini meliputi aspek panduan informasi dan konten bahan ajar. Instrumen penilaian ahli materi terdiri dari 18 indikator penilaian menggunakan 5 opsi jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, sangat tidak baik. Berikut hasil tabulasi dari instrumen penilaian ahli materi.

Tabel 6. Hasil validasi media oleh ahli

No	Aspek	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Panduan Informasi	97,78%	Sangat Layak
2	Konten Bahan Ajar	97,78%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Skor		195,56%	Sangat Layak
Rata-rata Skor Keseluruhan		97,78%	

Dapat dilihat pada tabel 14 hasil validasi ahli materi pada aspek panduan informasi memperoleh skor rata-rata 97,77 % dengan kriteria “sangat baik”, pada aspek konten bahan ajar memperoleh skor rata-rata 97,77% dengan kriteria “sangat baik”. Adapun rata-rata skor dari keseluruhan aspek dengan jumlah skor rata-rata 195,55% adalah 97,77% dengan kriteria “sangat baik”. Berikut disajikan hasil validasi materi dalam bentuk diagram batang pada gambar 48.



Gambar 2. Hasil validasi media oleh ahli

PEMBAHASAN

Aplikasi Adobe Flash Professional CS6 yang dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan ajar produk pastry dan bakery dengan materi coklat dan permen coklat siswa kelas XII Tata Boga SMK Negeri 1 Pantai Labu. Berdasarkan hasil penelitian maka media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery kelas XII Tata Boga SMK Negeri 1 Pantai Labu dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*.

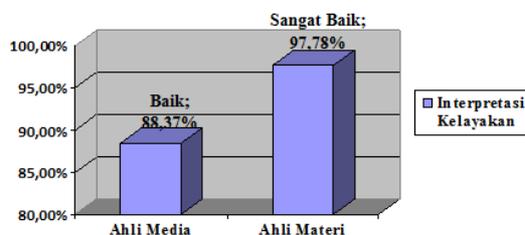
Pada tahap identifikasi potensi dan masalah, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa kelas XII Tata Boga SMK Negeri 1 Pantai Labu dan analisis kebutuhan guru mata pelajaran produk pastry dan bakery. Analisis kebutuhan siswa dan guru ini dilakukan dengan

cara memberikan angket kebutuhan siswa dan guru. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data dari hasil observasi sehingga mendapatkan data sehingga lebih mudah untuk membuat konsep media pembelajaran.

Tahapan selanjutnya adalah mendesain produk. Dalam mendesain produk dilakukan beberapa hal diantaranya menyusun konsep dengan membentuk kerangka besar produk dengan menyusun menu utama, profil penulis, menu petunjuk, menu tujuan pembelajaran, menu materi, menu video, dan menu latihan. File yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan pada setiap komputer ataupun laptop dengan spesifikasi yang berbeda tanpa harus menginstal terlebih dahulu aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*.

Setelah produk selesai maka produk akan divalidasi oleh tiga orang validator ahli media dan tiga orang validator ahli materi. Para ahli melihat dan mencermati media yang telah dikembangkan kemudian memberikan penilaian, komentar dan saran perbaikan tersebut produk yang dihasilkan akan layak digunakan dalam proses belajar mengajar didalam kelas.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui instrumen penilaian yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kelayakan produk berdasarkan validasi ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 88,37% dengan kriteria kelayakan “baik”. Sedangkan berdasarkan validasi ahli materi diperoleh rata-rata skor sebesar 97,78% dengan kriteria kelayakan “sangat baik”. Berikut disajikan kelayakan media pembelajaran dalam bentuk diagram pada gambar 48.



Gambar 3. Diagram kelayakan media

Dengan demikian jelas diketahui bahwa media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* yang dikembangkan sebagai

media pembelajaran pada kompetensi menganalisis coklat dan permen coklat dan membuat produk coklat dan permen coklat sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran..

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian ini maka disimpulkan bahwa dalam pengembangan media *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery sangat baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. sebagai berikut :

1. Hasil pengembangan dan penelitian berupa media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery materi coklat dan permen coklat yang dikemas dan dikembangkan dengan metode *Research dan Development (R&D)* dan melalui tiga tahap pengembangan yaitu tahap anal ,isis, tahap perencanaan dan tahap pengembangan. Pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* berbentuk media dengan materi coklat dan permen coklat terdiri dari sejarah coklat, pengertian coklat, jenis-jenis coklat, alat pembuatan pengolahan coklat dan hasil olahan permen coklat.
2. Kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash professional CS6* berdasarkan rata-rata hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 88,37% dengan interpretasi “baik”. Untuk kelayakan hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 97,78% dengan interpretasi “sangat baik”. Melalui hasil validasi media pembelajaran *Adobe Flash professional CS6* yang dikembangkan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran.

REFERENSI

- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Budiningsih, Annayanti. 2018. *Product Pastry Dan Bakery*. Bogor: Yudistira.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

- Hofstetter. T, Fred. 2017. *Computational Thinking on the Internet*. England.
- Munadi, Yudhi. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nasuiton. (2009). *Metoda Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suardiman, dkk. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sriadhi. 2018. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Universitas Negeri Medan.
- Arikunto, 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Budiharto, B., Triyono, T., & Suparman, S. 2018. literasi Sekolah sebagai Upaya Penciptaan Masyarakat Pebelajar yang Berdampak pada Peningkatan Kualitas Pendidikan. *SEUNEUBOK IADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*.
- Budiman, Hendra. 2017. *Hubungan antara Kesiapan Belajar dengan Prestasi Siswa SMK*, Volume 4, Nomor1. Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ena, Ouda Teda. 2014. *Menggunakan YouTube Sebagai Sumber Belajar Sociolinguistik Bahasa Inggris FX*. Yogyakarta: : PBI, Univ. Sanata Dharma.
- Fathurrohman. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Rafika Aditama.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Jin, T. F 2003. Analisis faktor yang mempengaruhi pemanfaatan teknologi informasi pemanfaatan teknologi informasi dan pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap kinerja akuntan publik. *Jurnal Bisnis Dan Akuntansi*.
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rizki Anisa .2014. *Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Program Keahlian Jasa Boga di SMK Negeri 4 Yogyakarta*. Thesis. UNY
- Marsum WA. 2010. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Mulyani, D. 2013. *Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar*. *Conaplin Journal: Indonesian Journal of applied linguistics*.
- Oktavia, Cut Dina, Abdul Wahab Abdi, dkk. 2017. *Hubungan Penggunaan Youtube Sebagai Sumber Belajar Dan Keterampilan Membaca Peta Dengan Hasil Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas Viii Smp Negeri 17 Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah Volume 2*.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Psikologi Pendidikan Remaja*. Bandung: Rosda Karya.
- Refo, Marco Aurelius. 2018. *Efektivitas Media Youtube Dalam Pembelajaran Tutorial Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *Artikel Ilmiah*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran program keahlian Jasa Boga SMK Negeri 8 Medan. 2018.
- Royani, Fitri. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Table Set Up Untuk Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sewon*. *Jurnal*. UNY
- Riyana, Cheppy. 2012. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Slameto. 2018. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2013. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan*

*Profesionalisme Guru Abad
21. Bandung: ALFABETA.*

Sahara, Aulia. 2018. *Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap Keaktifan belajar dalam pembelajaran tematik SDN 01 Pematang, Skripsi.* UIN