

Pengembangan Video Interaktif *Macromedia Flash* pada KD Hidangan dari Telur untuk Siswa SMK Tata Boga

Adinda Putri Cahyani¹, Sri Handajani², Niken Purwidiani³, Asrul Bahar⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Surabaya

Alamat: Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya City, East Java 60231

E-mail: adinda.19012@mhs.unesa.ac.id

Abstract. *The purpose of this research are: 1) to know the results of the development of interactive video learning media based on macromedia flash; 2) to know the feasibility of material and media on interactive learning media based on macromedia flash; and 3) to know the students' response to interactive learning media based on macromedia flash on basic competence analyzing dishes from eggs.*

The development model used the ADDIE model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, this study only reached the development stage because it only aims to produce interactive video products. The data collection technique used a questionnaire with the subject of 2 material expert validators, 2 media expert validators, and grade XI Tata Boga students at SMKN 2 Mojokerto. The data analysis technique used is descriptive analysis technique.

The research showed: 1) the media has been developed with the ADDIE method (up to stage 3) and can be accessed by students via gdrive; 2) the feasibility of material and media shows very feasible results (3.53 and 3.56); and 3) student responses show very good (3.38). It can be concluded that the interactive video learning media based on macromedia flash on basic competencies dishes from eggs for grade XI students of vocational school of culinary is highly suitable to use in learning.

Keywords: *Development, interactive video, macromedia flash.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *macromedia flash*; 2) mengetahui kelayakan materi dan media pada media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*; dan 3) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada KD menganalisis hidangan berdasarkan telur.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri berdasarkan *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini hanya sampai tahap *development* (pengembangan) karena hanya bertujuan untuk hasil produk video interaktif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan subjek 2 validator ahli materi, 2 validator ahli media, dan siswa kelas XI Tata Boga di SMKN 2 Mojokerto. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif.

Penelitian menunjukkan: 1) media telah dikembangkan dengan metode ADDIE (sampai tahap 3) dan dapat diakses oleh siswa melalui *gdrive*; 2) kelayakan materi dan media menunjukkan hasil sangat layak (3,53 dan 3,56); dan 3) respon siswa menunjukkan sangat baik (3,38). Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis *macromedia flash* pada KD hidangan berdasarkan telur untuk siswa kelas XI SMK Tata Boga sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, video interaktif, *macromedia flash*.

Received Mei 30, 2023; Revised Juni 02, 2023; Accepted Juli 05, 2023

* Adinda Putri Cahyani, adinda.19012@mhs.unesa.ac.id

LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan sebuah realisasi kurikulum yang menuntut adanya aktivitas, kreatifitas, dan keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin bergantung pada teknologi, manusia saat ini banyak dituntut untuk selalu ikut serta dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Begitu juga dalam dunia Pendidikan, pembelajaran harus sudah mengikuti majunya bidang teknologi dalam rangka mengejar kesetaraan dengan manusia dibelahan dunia lain. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran saat ini terus berkembang. Bahan pembelajaran merupakan elemen penting dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran.

Salah satu jurusan yang membutuhkan media pembelajaran visualisasi adalah Tata Boga. Tata boga adalah program keahlian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik di bidang pengolahan, penyajian, dan pelayanan makanan dan minuman. Untuk menunjang proses pembelajaran, SMKN 2 Mojokerto menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, *speaker*, komputer, serta jaringan wifi yang bisa diakses oleh siswa. Adanya beberapa fasilitas di atas, harus dimanfaatkan dengan baik untuk mendukung aktifitas belajar mengajar.

Media pembelajaran yang digunakan seorang guru pada proses pembelajaran harus dapat mendukung ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran video interaktif. Melalui penggunaan media pembelajaran video interaktif, diharapkan dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan karena adanya visualisasi awal.

Proses pengembangan media pembelajaran video interaktif menganalisis hidangan dari telur pada mata pelajaran pengolahan penyajian makanan ini mulai dari identifikasi kebutuhan. Identifikasi ini dilakukan dengan cara observasi dan juga wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran. Berdasarkan hasil identifikasi, dibuatlah rancangan media pembelajaran baik tampilan maupun isi. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media serta respon siswa. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *macromedia flash* pada KD menganalisis hidangan dari telur, 2) mengetahui kelayakan materi dan media pada media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada KD menganalisis hidangan dari telur, 3) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada KD menganalisis hidangan dari telur.

KAJIAN TEORITIS

Teori Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis pengembangan atau *R&D*, yang dimana penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru dan menyempurnakannya. Menurut (Maksum, 2012) produk ini bisa diartikan sebagai perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*), seperti model pembelajaran interaktif, model bimbingan dan sebagainya.

Model ADDIE

Menurut (Dick, 2005) proses pengembangan ADDIE yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Menurut Shelton, dkk (2008) model pengembangan ADDIE adalah model perencanaan pembelajaran generic yang menyediakan sebuah proses yang terstruktur dalam membuat atau menyusun bahan-bahan pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran baik *offline* maupun *online*.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. (Arifin & Setiyawan, 2012) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu siswa dalam terjadinya proses belajar. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat perantara untuk menyalurkan sumber informasi dari pengajar kepada peserta didik.

Video Interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengombinasikan unsur suara, erak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaanya (Prastowo, 2014) Di dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk., (2017:201), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi didalam media tersebut saja.

Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan suatu software yang bisa digunakan juga untuk menambahkan aspek dinamis sebuah web atau membuat film animasi interaktif selain kemampuan membuat animasi, flash juga digunakan untuk membuat media pembelajaran.

Macromedia Flash merupakan *software* yang bisa digunakan untuk melakukan desain, publikasi, membangun perangkat presentasi, atau *software* lainnya. *Macromedia Flash* merupakan *software* aplikasi untuk animasi yang digunakan untuk internet dengan demikian dapat digunakan pada pengembangan multimedia interaktif untuk produk CD, jaringan maupun penggunaan pada web (Kusumadewi dalam Masykur, dkk.,2017: 180). Materi yang digunakan dalam media video interaktif ini adalah KD 3.7 Menganalisis Hidangan dari Telur pada mata pelajaran Penolahan Penyajian Makanan di kelas XI SMK Tata Boga.

Tinjauan Materi Hidangan dari Telur

Hidangan telur merupakan makanan yang terbuat dari bahan dasar telur yang sudah diolah dan siap disajikan. Pada umumnya berbagai olahan telur disajikan pada hidangan makan pagi, Pemasakan telur tergantung dari hidangan apa yang akan diolah dan kunci hidangan telur yang bermutu ialah dari tingkat kesegaran telur. Berikut merupakan jenis hidangan telur serta teknik pengolahannya menurut (Winarni, 1994). 1) *Boiled egg* merupakan hidangan telur yang diolah dengan cara direbus dalam air dengan suhu $\pm 85 - 91^{\circ}\text{C}$ selama 10 menit, 2) *Poached egg* merupakan hidangan dari telur yang di olah menggunakan teknik *poaching*. *Poaching* merupakan teknik pengolahan telur dalam cairan cuka berbumbu (lada, garam), 3) *Fried Egg* merupakan hidangan telur yang pengolahannya menggunakan metode digoreng dengan menggunakan minyak, diantaranya merupakan *shallow frying*, *sauteing*, dan *deep fat frying*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap 3, yaitu *develop* atau pengembangan, dikarenakan tidak dilakukan implementasi dan hanya bertujuan untuk mengetahui seberapa layaknya media yang telah dibuat. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Boga 1 Jurusan Tata Boga SMKN 2 Mojokerto. Validator media pembelajaran meliputi 2 ahli media dan 2 ahli materi. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan informasi pengambilan data penelitian pengembangan ini merupakan angket. Angket yang digunakan adalah angket berskala *likert* yang berperingkat 1-4. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Periode kegiatan validasi dilaksanakan pada bulan September – November 2022. Pengambilan data dilakukan pada November 2022.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan mengenai masalah yang timbul dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan. Media pembelajaran yang digunakan pada pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan hanya menggunakan buku dan terkadang menggunakan LCD proyektor dengan media *Power*

Point, Pada kegiatan pembelajaran guru masih menjadi *center of piece* utama yang menggunakan metode ceramah, Keaktifan siswa pada saat kegiatan pembelajaran cenderung pasif karena tidak adanya stimulus yang dapat memacu motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Adanya uraian ini, maka dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih aktif seperti penggunaan media video interaktif dengan berbasis *macromedia flash* yang memiliki berbagai fitur yang disajikan.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap *design* (desain) pengembangan media video interaktif ini melalui 3 tahapan diataranya adalah : 1) Analisis silabus mata pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan khususnya pada materi semester ganjil. Penelitian ini membuat media pembelajaran yang berfokus pada indikator 3.7.1 mengenai identifikasi hidangan berdasarkan telur dan 3.7.2 mengenai mengidentifikasi jenis-jenis hidangan berdasarkan telur; 2) Pada tahap ini adalah pembuatan *storyboard* media video. Pembuatan *storyboard* ini bertujuan untuk mempermudah pembuatan dilangkah selanjutnya; dan 3) Pada tahap design juga menyusun instrument untuk penilaian kualitas produk yang telah dikembangkan yang dimana instrument tersebut berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, dan peserta didik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Development atau pengembangan dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap ini dimulai inti validasi media yang sebelumnya telah dibuat. Terdapat 2 validasi yang dilakukan, diantaranya adalah validasi kepada ahli media dan validasi kepada ahli materi. Uji validasi media ini dilakukan oleh dosen pengembangan media pembelajaran serta guru Design Komunikasi Visual SMKN 2 Mojokerto. Validasi materi dilakukan oleh 2 ahli yaitu dosen yang mengampu mata kuliah hidangan continental dan guru mata pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan di SMKN 2 Mojokerto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan ini telah sesuai dengan tahapan ADDIE hingga tahap 3 dan menghasilkan produk media video interaktif yang layak untuk digunakan untuk pembelajaran. Pengembangan ini telah melalui validasi oleh 2 ahli media dan ahli materi. Respon siswa terhadap media video ini interaktif berbasis *macromedia flash* KD Hidangan dari Telur adalah sangat baik.

Pada tahap *Analysis* (analisis) melakukan analisis kurikulum yang digunakan, Kurikulum yang digunakan pada kelas XI tata boga adalah kurikulum 2013 revisi. Setelah menganalisis kurikulum, kegiatan selanjutnya adalah menganalisis materi yang ada pada mata pelajaran pengolahan penyajian makanan. Mata pelajaran tersebut memiliki kompetensi dasar yang harus dipelajari salah satunya adalah KD 3.7 Hidangan berdasarkan Telur. Kegiatan kedua adalah observasi kegiatan pembelajaran mata pelajaran pengolahan penyajian makanan ini masih menggunakan metode ceramah dan medianya terbatas yaitu media *power point*.

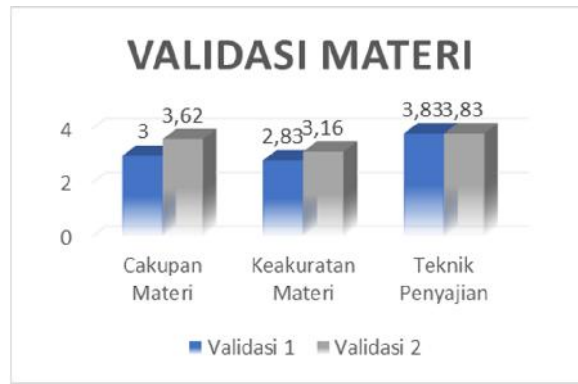
Kegiatan *Design* (Desain) desain ini diawali dengan pengumpulan materi yang akan disampaikan dalam video. Setelah materi didapatkan, langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. Selanjutnya *storyboard* yang telah jadi direalisasikan dengan pembuatan video animasi menggunakan *adobe illustrator* dan untuk menjadikannya video interaktif, video tersebut disusun di aplikasi *macromedia flash*.

Pada tahap *development*/pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan validasi terhadap media pembelajaran video interaktif yang telah selesai disusun. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan video interaktif. Validasi ini ditinjau berdasarkan segi materi dan media yang akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi video interaktif yang telah dilakukan oleh para ahli akan dihitung dan diolah untuk menentukan tingkat kelayakannya.

2. Kelayakan Materi dan Media

a. Hasil Validasi Materi

Proses validasi oleh ahli materi dalam penelitian ini di uji kelayakan materi oleh 2 ahli. Validator menilai beberapa aspek diantaranya : 1) Cakupan materi, 2) Keakuratan materi, 3) Teknik penyajian. Validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali untuk mendapatkan masukan yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas produk media pembelajaran video yang lebih berkualitas. Berikut merupakan perbandingan hasil validasi pertama dan kedua yang disajikan dalam diagram batang.

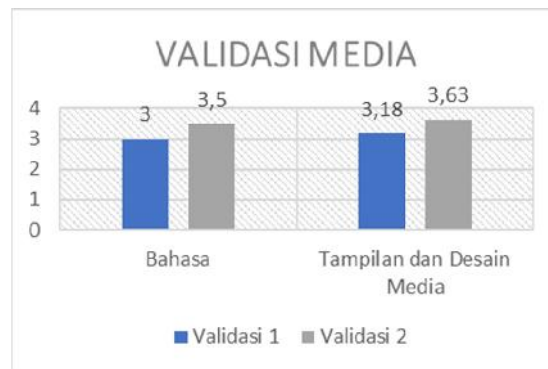


Gambar 1. Hasil Validasi Materi

Uji kelayakan materi pembelajaran pada validasi pertama mendapat rata-rata 3,22 yang dapat dikategorikan dalam kategori layak. Pada validasi kedua terdapat kenaikan presentase yaitu menjadi 3,53 yang dimana termasuk dalam kategori sangat layak.

b. Hasil Validasi Media

Uji validasi media ini dilakukan oleh 2 ahli media. Validator menilai beberapa aspek diantaranya : 1) Bahasa dan 2) Tampilan dan Desain Media Video. Validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali untuk mendapatkan masukan yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas produk media pembelajaran video yang lebih berkualitas. Berikut merupakan perbandingan hasil validasi pertama dan kedua yang disajikan dalam diagram batang.



Gambar 2. Hasil Validasi Media

Uji kelayakan media pembelajaran pada validasi pertama mendapat rata-rata 3,09 yang dapat dikategorikan dalam kategori layak. Pada validasi kedua terdapat kenaikan presentase yaitu menjadi 3,56 yang dimana termasuk dalam kategori sangat layak.

c. **Pembahasan**

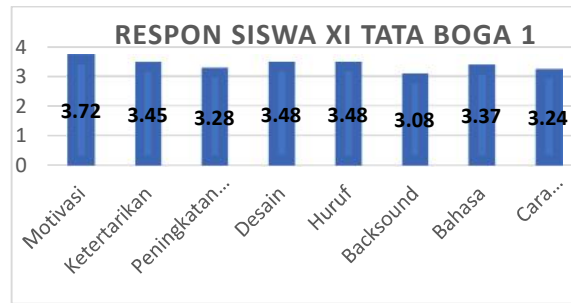
Skor rata-rata hasil validasi materi ditentukan berdasarkan perhitungan rata-rata skor berdasarkan masing-masing aspek penilaiannya. Pada validasi aspek materi ini mendapatkan rata-rata 3,56 yang termasuk kategori 'sangat layak'. Aspek tersebut meliputi cakupan materi, keakuratan materi, dan teknik penyajian. Pembahasan mengenai aspek-aspek penilaian pada validasi materi.

Rata-rata keseluruhan skor pada aspek penilaian kelayakan materi adalah 3,53 dengan kriteria 'sangat layak'. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif ini layak digunakan. Pernyataan di atas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wirasasmita & Putra, 2017) dan (Rahmawati & Atmojo, 2021) bahwa produk media yang telah dibuat sangat layak digunakan berdasarkan segi materi untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Rata-rata keseluruhan pada aspek media ini adalah 3,56 dengan kriteria 'sangat layak'. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif ini layak digunakan. Pernyataan di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wirasasmita & Putra, 2017) dan (Nurhasanah, 2021) yang menyatakan bahwa pada aspek media mendapatkan kriteria 'sangat layak' digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa meningkatkan prestasi belajar.

3. Respon Siswa

Pengambilan data dari respon siswa ini dilakukan pada kelas XI Tata Boga I yang pada saat hari pengambilan data terdapat 25 siswa. Ada 8 indikator dan 18 pernyataan yang harus dijawab oleh siswa. 8 indikator ini diantaranya adalah : 1) Motivasi, 2) Ketertarikan, 3) Peningkatan Belajar, 4) Desain, 5) Huruf, 6) Backsound, 7) Bahasa, dan 8) Cara penyampaian Materi. Berikut adalah hasil respon siswa jika digambarkan menjadi grafik.



Gambar 3. Hasil respon siswa terhadap media

Hasil persentase skor keseluruhan adalah 3,38 maka hal ini dapat di kategorikan bahwa respon siswa kelas XI Tata Boga adalah sangat baik terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Secara keseluruhan, skor yang didapat berdasarkan respon siswa terhadap media video interaktif ini adalah 3,38 dimana dapat dikategorikan bahwa respon siswa adalah sangat baik terhadap media video interaktif berbasis *macromedia flash* ini. Hasil respon siswa di atas sejalan dengan penelitian (Azizah et al., n.d.) bahwa media pembelajaran video interaktif mendapatkan respon yang baik berdasarkan siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

1) Hasil berdasarkan pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *macromedia flash* telah dikembangkan dengan metode ADDIE (sampai tahap 3 yaitu *Development* atau pengembangan) dan dapat diakses oleh siswa melalui *scan barcode* di bawah ini;



Gambar 4. *Barcode* media video interaktif

2) Kelayakan materi video interaktif berbasis *macromedia flash* pada KD Hidangan dari Telur, mendapatkan nilai rata-rata 3,53 dengan predikat sangat layak dan kelayakan media video interaktif berbasis *macromedia flash* pada KD Hidangan dari Telur, mendapatkan nilai rata-rata 3,56 dengan predikat sangat layak; 3) Respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis *macromedia flash* KD Hidangan dari Telur memperoleh rata-rata 3,38 dengan predikat sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan pada penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai perbaikan pada penelitian selanjutnya antara lain : 1) Berdasarkan respon siswa bagian *backsound* dikecilkan agar siswa tidak terganggu dalam menerima materi.; 2) Berdasarkan validasi media dan respon siswa bagian penyampaian materi dapat ditingkatkan dengan cara memperbaiki intonasi yang ada dalam media video interaktif; 3) Menambahkan glosarium untuk mempermudah siswa agar siswa lebih paham dengan istilah asing yang terdapat pada media video interaktif.

DAFTAR REFERENSI

- Arifin, Z., & Setiyawan, A. (2012). Pengembangan pembelajaran aktif dengan ICT. *Yogyakarta: Skripta Media Creative*, 7, 201.
- Azizah, H., Handajani, S., Romadhoni, I. F., & Miranti, M. G. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI PENGETAHUAN BUMBU DAN REMPAH PROGRAM KEAHLIAN TATA BOGA UNTUK SISWA SMK*.
- Dick, W. C. L. & Carey. J. O. (2005). *The systemic design of instruction*. . Allyn and Bacon.S.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Unesa University Press.
- Nurhasanah, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 148–153.
- Prastowo, A. (2014). *Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
- Winarni, Astriati. (1994). *Pengolahan Hidangan Kontinental*. Unesa University Press.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camtasia studio dan macromedia flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35–43.