



Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa pada Pendidikan Vokasional: Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Praktikum

¹Thyara Mahanani, ²Prihastuti Ekawatiningsih

¹ Applied undergraduate culinary studies program, catering, fashion, make-up department, Vocational Faculty, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

² culinary studies education program, catering, fashion, make-up education department, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

e-mail: thyara.mahanani@uny.ac.id

Abstract

This study intends to: 1) Create learning materials in the form of a simulation of making salads using the Macromedia Flash program; and 2) Assess the viability of the materials based on feedback from students, media experts, and material experts in the context of a simulation of making salads using the Macromedia Flash program for class X students at SMK PIUS X Magelang. Using the ADDIE development paradigm, research and development (R and D) methodology was used at SMK Pius X Magelang. This study is divided into the following stages: (1) analysis; (2) planning; (3) development and production; (4) implementation trial; and (5) assessment. Two material experts and one media specialist completed the task in order to get media validation and reliability. There were two unsuccessful outcomes from the 40 students' instrument trial and 30 were deemed legitimate with a 0.921 reliability score. employing descriptive statistics for data analysis. The following are the study's findings: 1) Creation of educational materials using the analysis stage, which includes instructional, competency, material, and student characteristic analyses. Design includes arranging the assessment instruments, determining the systematics, and preparing the material framework. Develop: preliminary study, draft selection, editing, and revision. Conduct a product trial. Assess. 2) The results of the instrument feasibility trial included in the very feasible category with a percentage of 53.8%, for the feasibility of learning media based on material experts in the feasible category with a percentage of 100% and media experts included in the feasible category with a percentage of 96.7%. The results of the student media responses have a percentage of very feasible (43.7%), feasible (47.5%), less feasible (8.3%), and not viable (0.6%). The instrument feasibility trial results fall into the very feasible category with a percentage of 53.8%. There was an increase of 10 based on the pretest (77.2) and posttest (87.2) scores. Therefore, it may be concluded that using this media for continental learning is viable.

Keywords: Media Pembelajaran, Pendidikan Vokasional, Praktikum

How to cite:

Mahanani, T & Prihastuti Ekawatiningsih (2024). Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa pada Pendidikan Vokasional: Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Praktikum. *JJEE (Jambura Journal of Engineering Education)*, 5(2), 181.

<https://doi.org/10.37905/jjee.v3i1>

Diterima : 10/06/2024
Disetujui : 18/06/2024
Dipublikasi : 30/06/2024

©2024 Thyara, Prihastuti

Pendahuluan

Banyak perbaikan dan perubahan telah terjadi di berbagai aspek kehidupan akibat pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan jaringan komunikasi. Karena perubahan dan kemajuan ini, seseorang harus mengadopsi pola pikir baru yang mengutamakan pembelajaran seumur hidup agar dapat mengikuti pesatnya kemajuan teknologi (Rahayu, 2021). Adaptasi dan transformasi menjadi kunci sukses untuk dapat bertahan, bangkit dan berkembang di era digital (Firmansyah Deri, 2022). Hal ini sejalan dengan pernyataan BPTIK (Balai Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi)

pada bptik.kominfo bahwa transformasi digital di tahun 2024 ditekankan sebagai proses yang berkelanjutan dan pentingnya mempersiapkan diri dengan teknologi terkini untuk tidak tertinggal dengan perubahan teknologi. Setiap orang mengalami proses belajar sepanjang hidupnya. Interaksi antara individu dan lingkungannya adalah yang mengarah pada proses belajar. Media diperlukan untuk interaksi yang terjadi selama proses belajar dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran sebagai pengganti metode pembelajaran konvensional akan lebih efektif karena media pembelajaran memiliki kelebihan tersendiri dalam membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik (Nurhayati, 2018). Media pembelajaran pada hakikatnya adalah instrumen yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa memahami tujuan pembelajaran yang telah dirancang dengan baik tanpa mengurangi makna pokok bahasan (A. Rizkyawan dan H.P. Paksi, 2022). Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sering kali melibatkan dosen yang memberikan ceramah kepada siswa dan menggunakan LKS sebagai media penyampaian informasi sehingga siswa harus memperhatikan ceramah guru (Sholihah, 2023).

Para peneliti di Sekolah Menengah Kejuruan telah mengamati bahwa satu-satunya cara penyampaian materi ajar adalah melalui ceramah dan praktik. Namun pembelajaran melalui metode ceramah dan praktik kurang mampu mengoptimalkan kondisi pembelajaran (Susanti et al., 2024). Proses pembelajaran yang monoton bahkan menyebabkan dampak pada hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan akibat kejenuhan ini (Rahmayani, 2019). Misalnya, banyak siswa akan berbicara dengan teman-temannya sendiri dan menjadi gugup saat guru membahas isi pelajaran. Siswa yang menggunakan pendekatan pengajaran yang monoton niscaya akan memiliki pemahaman yang lebih rendah dan hasil praktik yang kurang memuaskan. Nilai rata-rata siswa, yang hanya 7,0 sedangkan kriteria kompetensi adalah 7,5, menunjukkan hal ini. Upaya alternatif dilakukan sebagai tanggapan terhadap masalah yang dihadapi untuk membuat materi pendidikan yang dapat menggunakan Macromedia Flash untuk menampilkan grafik dan animasi. *Macromedia Flash* adalah perangkat lunak dan platform multimedia yang digunakan untuk permainan, animasi, dan aplikasi web interaktif yang memerlukan *Adobe Flash Player* untuk melihat, memutar, dan mengoperasikannya (Rina Candra Noor Santi, 2023). Desainer web dan profesional lainnya menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash* untuk membangun jaringan internet. Selain itu, tersedia sumber daya untuk pembuatan program *Action Script* (Fitriasari dan Kartikasari, 2021).

Macromedia Flash dapat menjadi alat bantu pendidikan yang bermanfaat untuk mengembangkan rencana pelajaran dan menghasilkan materi pembelajaran. Siswa yang mampu memanipulasi konsep dan memahami hakikat gagasan praktis yang diberikan dapat memperoleh manfaat dari paparan media (Sudrajat, 2013). Dengan bantuan perangkat komputer, simulasi merupakan teknik untuk meniru fungsi atau proses sistem. Simulasi didasarkan pada asumsi tertentu dan memungkinkan dilakukannya studi ilmiah terhadap sistem (A.M Law and W.D Kelton, 2011). Diharapkan bahwa *salad bar virtual* ini bahkan berfungsi sebagai pengganti aktivitas di dunia nyata. Meskipun tidak dimaksudkan untuk menggantikan latihan praktis di dunia nyata, sumber belajar ini diharapkan dapat menjadi pengganti yang memadai jika hambatan menghalangi kegiatan yang sebenarnya untuk diselesaikan. Siswa tidak perlu mengambil risiko apa pun saat terlibat dalam latihan praktik. Siswa juga dapat berinteraksi secara aktif dengan animasi untuk mempelajari prosedur yang terlibat dalam menyiapkan salad dan cara menyiapkannya. Secara umum, keuntungannya termasuk membuat proses pendidikan kuliner lebih menarik dan partisipatif untuk meningkatkan standar pembelajaran siswa.

a. Media Pembelajaran

Efisiensi proses pembelajaran dan penyebaran informasi dan materi pembelajaran tidak diragukan lagi akan diuntungkan dari penggunaan media tekstual. Salah satu metode untuk meningkatkan aktivitas proses pendidikan adalah melalui media. Karena media dapat digunakan dalam berbagai cara, penting untuk memilihnya dengan cermat dan tepat. Meninjau dua peran yang telah dimainkan oleh media pendidikan secara historis, (Dewi Padmo, 2014) menyatakan bahwa (sekarang disebut media tertulis). secara khusus sebagai berikut: Pertama dan terutama, AVA, juga dikenal sebagai alat bantu pengajaran atau alat bantu audio visual, berfungsi untuk memberikan informasi yang akurat kepada siswa. Karena bahasa adalah media yang tidak terlihat, pendidik harus menggunakan materi tekstual, model, dan alat bantu visual untuk membantu siswa memahami konsep yang disajikan apa yang dikatakan instruktur. Tujuan utama media adalah membantu menjelaskan apa yang dikatakan guru. Tanpa media, siswa tidak akan mampu memahami pelajaran yang guru coba ajarkan kepada mereka.

Fungsi Komunikasi adalah fungsi Kedua. Menulis dan membuat media (kontak atau sumber) dan penerima (membaca, melihat, dan mendengarkan) adalah dua hal yang menjadi titik kumpul tugas ini. *Audiens* adalah orang-orang yang menggunakan media untuk berkomunikasi melalui membaca, menonton, dan mendengarkan. Sementara itu, pesan yang perlu disampaikan kepada penerima sudah termuat dalam media yang telah diproduksi (tertulis dalam bentuk slide, film, modul, dan OHP). Ketika berkomunikasi secara tatap muka, pembicara memiliki tanggung jawab langsung untuk berkomunikasi dengan penerima, tanpa perantara. Sebagai media komunikasi dan interaksi antara peserta didik dan media, yang merupakan tugas kedua pengajaran media dalam konteks sejarah pertumbuhannya, media merupakan sumber pendidikan yang signifikan. Media masih dapat digunakan untuk berbagai tujuan yang berbeda. Menurut (Ahmad Arsyad, 2018), tugas-tugas ini meliputi penyajian informasi, inspirasi murid, dan pembinaan percakapan selain menyampaikan pengetahuan untuk tujuan pendidikan. mengusulkan empat kegiatan media-pembelajaran, dengan fokus pada media visual khususnya: 1) Komitmen untuk Melayani: Tujuan utama media visual adalah untuk menarik perhatian siswa dan memfokuskannya pada konten pelajaran, yang terkait dengan informasi visual yang disajikan atau muncul setelah teks pelajaran. 2) Aktivitas: Tingkat kegemaran siswa membaca atau membaca teks bergambar merupakan ukuran fungsi media visual. Emosi dan sikap siswa mungkin dibangkitkan oleh gambar atau simbol visual, seperti fakta tentang isu sosial atau lingkungan. 3) Aktivitas kognitif; menurut temuan penelitian, tujuan media visual adalah untuk memungkinkan tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Hal ini ditunjukkan dengan halaman tanda atau gambar. 4) Layanan Kompensasi: Berdasarkan temuan penelitian, jelas bahwa media visual membantu anak-anak dengan tantangan belajar mengatur informasi menjadi kata-kata dan mengingatnya. Media visual juga memberi mereka kemampuan untuk memahami kata-kata.

b. *Macromedia Flash*

Sebuah alat yang disebut *Flash* dapat digunakan untuk menghasilkan animasi sederhana maupun rumit. Animasi *Flash* biasanya menggabungkan audio, visual, dan video. *Flash* sangat serbaguna dan mudah digunakan. Dokumen makanan yang dihasilkan *Flash* termasuk dalam jenis *fla*. Setelah itu, berkas ini dapat dipublikasikan untuk membuat berkas berjenis SWF. *Flash Player* adalah salah satu program khusus yang diperlukan untuk memutar berkas ini. *Macromedia Flash 8* adalah salah satu program *Flash Player* yang paling banyak digunakan. *Macromedia Flash 8*, yang merupakan pemutakhiran dari edisi program sebelumnya, saat ini merupakan alat animasi berbasis vektor yang paling banyak digunakan dan disukai. Tidak hanya digunakan untuk membuat animasi dan web Lebih jauh lagi, program ini juga dapat digunakan untuk membangun menu interaktif, permainan, kartun, logo, aplikasi

multimedia, dan aplikasi seluler yang mulai populer dengan memanfaatkan fitur terbaru *Macromedia Flash 8*, yang dikenal sebagai *Flashlitep*.

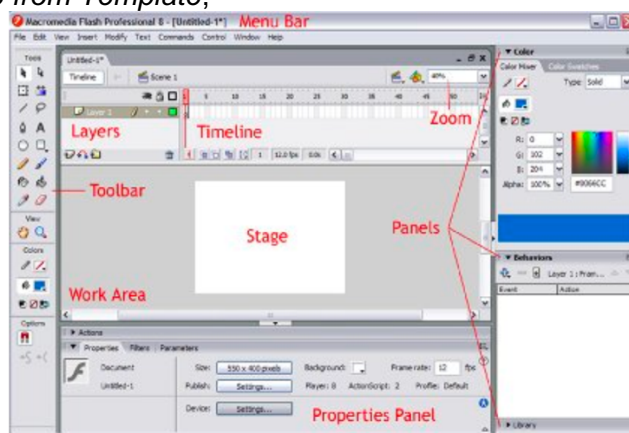
Pengenalan *Macromedia Flash 8* tampilan pada gambar 1 berikut ini (A. Fahrani Zainal dan Diginovac, 2007):



Gambar 1. Tampilan awal program Macromedia Flash 8

1. Menu tampilan pada *macromedia flash*

- a) Membuka Flash yang sudah dibuat sebelumnya dapat menggunakan *Open a Recent Item*
- b) Membuat file Flash yang baru menggunakan menu *Create New*,
- c) Membuat file Flash baru berdasarkan template yang sudah ada menggunakan menu *Create from Template*,



Gambar 2. Tampilan area kerja program *Macromedia Flash 8*

2. Tampilan Kerja

- a) Daerah persegi yang dapat digunakan untuk menggambar atau menambahkan objek yang digunakan di Flash disebut dengan Area Kerja (*Stage*),
- b) Setiap perintah yang apabila di klik akan menampilkan sub menu di bawahnya disebut dengan Baris Menu (*Menu Bar*),
- c) Konten alat yang digunakan untuk membuat atau mengedit gambar dan sebagainya disebut dengan Baris Tool (*Tool Bar*),
- d) Pengatur dan pengontrol setiap layer dan frame di Flash. Seperti halnya pada film, file Flash membagi durasi ke dalam bentuk frame dapat menggunakan Baris Tool (*Tool Bar*),
- e) Pilihan-pilihan pengaturan yang saling berbeda tergantung fungsinya dan dapat diatur sesuai kebutuhan disebut panel

c. Kompetensi Kurikulum

Menurut (Sudjoko, 2000), setiap ilmu pengetahuan mengandung kualitas unik yang menentukan hakikat disiplin ilmu tersebut. Suatu bidang studi harus memiliki kualitas berikut agar dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran: harus memiliki objek, masalah, metode studi, konsep, dan pengembangan. Pada hakikatnya, mempelajari seni kuliner merupakan kegiatan yang dilakukan secara sengaja oleh siswa, yang mengarah pada perubahan perilaku berupa peningkatan pengetahuan, kemampuan, dan sikap terhadap bidang tersebut. Memahami menu, resep kue, makanan pokok, makanan pelengkap, bumbu masak, metode memasak, peralatan penyajian, dan pengemasan makanan semuanya termasuk dalam bidang seni kuliner.

Peralatan masak disiapkan sesuai fungsinya dalam mengolah makanan dengan memperhatikan jenis teknik memasaknya, apakah untuk merebus, menggoreng, atau mengukus. Keterampilan memasak dimulai dari membersihkan, menyangi, memotong, dan mengiris dengan berbagai alat pemotong atau pisau sesuai dengan proses pengolahan selanjutnya, yaitu melumat bumbu. Dalam penyajian makanan atau jamuan, seseorang harus terampil dalam memperhatikan variasi dan penyajian makanan yang siap dikonsumsi. Kue atau hidangan yang disiapkan untuk dipasarkan sebagai barang dagangan atau diberikan sebagai hadiah atau kenang-kenangan. Anda perlu mengetahui cara mengemas makanan. Dalam mempelajari Seni Kuliner, seseorang dapat mengamati perubahan perilaku berupa sikap seperti peduli terhadap kebersihan, selain itu juga dapat mengamati perubahan perilaku dalam bentuk perilaku seperti: berhati-hati dalam memilih makanan, mengolah bahan makanan, menyiapkan alat dan makanan, mengolah dan menyajikan makanan, serta menggunakan kreativitas untuk menciptakan dan menyajikan hidangan yang menggugah selera. Mempelajari seni kuliner dapat memberikan nilai tambah yang signifikan terhadap kenikmatan seseorang terhadap makanan yang disediakan dengan mengajarkan keterampilan menyiapkan dan menyajikan (E. Mulyasa, 2005).

Berikut ini adalah beberapa tujuan dari Mata Kuliah Tata Boga: 1. Membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan kemampuan yang dibutuhkan untuk bekerja secara mandiri atau menduduki jabatan sebagai karyawan di dunia usaha dan industri. 2. Mengajarkan mahasiswa program studi tata boga agar memiliki pengetahuan, profesional, dan mampu mengambil keputusan karier. 3. Memberikan informasi dan kemampuan yang dibutuhkan mahasiswa untuk mempersiapkan mereka yang memilih untuk melanjutkan pendidikan. Belajar mandiri bukan berarti belajar sendiri, melainkan belajar secara berkelompok, dengan guru tetap hadir untuk memberikan berbagai layanan kepada setiap mahasiswa sesuai dengan kebutuhan unik mereka (Suryobroto, 2000).

Metode

Investigasi dan Kreasi Dengan paradigma ADDIE (*Analysis, Design, Development and Production, Implementation, Evaluation*), bahan ajar dibuat dengan aplikasi *Macromedia Flash 8*. (Dewi Padmo, 2014) menyatakan bahwa terdapat lima langkah dalam proses penyiapan media. Tahapan tersebut meliputi: Tahap *Analysis* (Analisis), *Planning* (Perencanaan), *Development and Production* (Pengembangan dan Produksi), *Trial* (Uji Coba), dan *Evaluation* (Evaluasi), tergantung pada jenis R&D (*Research and Development*). Dari definisi yang diberikan para ahli, jelas bahwa proses *research and development* merupakan suatu teknik penelitian yang digunakan untuk membuat atau menyempurnakan produk perangkat keras dan perangkat lunak.

Statistik deskriptif merupakan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Statistik deskriptif menurut (Sugiyono, 2012) adalah statistik yang digunakan untuk mengkaji data dengan cara mengkarakterisasi atau mengilustrasikan

data yang telah terkumpul dalam bentuk aslinya tanpa bertujuan untuk menarik generalisasi atau simpulan yang berlaku bagi masyarakat luas. Untuk mengkarakterisasi data digunakan teknik statistik deskriptif. (Sukardi, 2013) menyatakan bahwa kriteria penilaian instrumen yang bukan tes didasarkan pada kuantitas butir soal yang valid dan hasil yang diperoleh dari skala nilai yang digunakan. Dengan demikian, pengelompokan skor (interval nilai) merupakan cara penyusunan kriteria penilaian bagi para ahli dalam penelitian ini, setelah diperolehnya hasil pengukuran dari tabulasi langkah-langkah pengukuran. Jadi, dalam penelitian ini, pengukuran Jumlah bahan yang valid dan skala nilai diperlukan agar media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembuatan salad dapat berjalan dengan baik. Nilai maksimum diperoleh dengan mengalikan jumlah item yang valid dengan nilai tertinggi, dan nilai minimum diperoleh dengan mengalikan jumlah item yang valid dengan nilai terendah.

Untuk mengelola data dari distribusi kuesioner, dibuatlah distribusi nilai dan dicari indeks kecenderungan pusat yaitu, mean, median, dan modus. Bentuk distribusi nilai dapat dianalisis dalam kaitannya dengan capaian hasil. Untuk pengolahan data dalam penelitian ini, digunakan perangkat lunak SPSS 13.0.

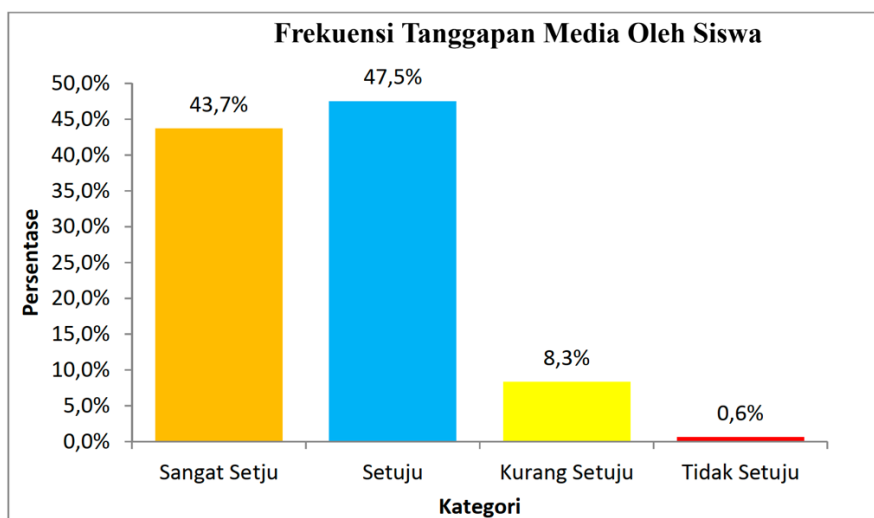
Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan tahap analisis, media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* sangat dibutuhkan untuk mata kuliah kontinental, khususnya untuk keterampilan membuat salad. Pembuatan media pembelajaran salad ini mengikuti langkah-langkah proses pengembangan, yang meliputi analisis, perencanaan, uji coba kelompok kecil, pengembangan produk, revisi, uji coba lapangan, dan penilaian. Beberapa wawancara dan observasi siswa digunakan untuk melengkapi langkah analisis. Berdasarkan hasil wawancara beberapa siswa, pembelajaran membuat salad merupakan kegiatan seumur hidup yang memerlukan supervisi guru dari awal sampai akhir. Siswa sering lupa atau salah memahami materi yang telah diajarkan, sehingga sulit mengikuti instruksi yang diberikan guru. Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran pembuatan salad dilakukan dengan melihat *Job Sheet* dan langsung menjelaskan serta memberikan contoh. Selain mempraktikkan teknik pembuatan salad, guru juga mendemonstrasikannya saat memberikan instruksi kepada siswa lain. Instruktur mata kuliah menyatakan bahwa LCD dan monitor merupakan contoh peralatan IT yang dimiliki SMK Pius X Magelang untuk membantu proses belajar mengajar. Namun, sumber daya IT di sekolah ini belum dimanfaatkan untuk bahan ajar yang mendukung pembelajaran siswa.

Berdasar pada hal tersebut, penting untuk menyediakan materi edukasi yang dapat disiapkan untuk latihan praktik hipotetis atau virtual, khususnya simulasi. Dengan menyajikan aktivitas praktik sebagai animasi dan mengganti proses, peristiwa, atau objek aktual dengan simbol atau peralatan, aktivitas praktik dapat diatur sebagai simulasi. Membuat materi edukasi menarik yang dapat menunjukkan proses menyiapkan salad dan dapat dilihat di kelas sangatlah penting. Diharapkan ketersediaan sumber belajar membuat salad ini dapat berfungsi sebagai pelengkap dan alternatif untuk sumber belajar membuat salad. Siswa tidak perlu mengambil risiko apa pun saat mengikuti latihan praktik. Selain itu, anak-anak dapat terlibat langsung dengan animasi dan Siswa dapat mempelajari proses atau tahapan yang sebenarnya terlibat dalam pembuatan salad. Secara umum, keuntungannya meliputi membuat proses pendidikan kuliner lebih menarik dan dinamis, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, dan

mengoptimalkan pencapaian kompetensi yang digariskan dalam tujuan pembelajaran. Tahap perencanaan dilakukan setelah tahap analisis. Dalam fase ini, komponen media, seperti visual dan animasi, akan direncanakan, alat penilaian akan ditentukan, dan struktur materi akan disiapkan. Pembuatan skenario juga diperlukan pada tahap ini. Tahap pengembangan dan produk, yang meliputi pra-riset, penyusunan, penyuntingan, dan revisi, dilakukan setelah perencanaan. Saat menyusun, ini memerlukan pembuatan papan cerita dan diagram alir. grafik, diikuti dengan pengujian dan penyesuaian kelompok kecil, khususnya pengujian media sebelum menggunakannya dalam proses belajar mengajar.

Evaluasi merupakan tahap akhir. Tahap ini dilaksanakan berdasarkan hasil pelaksanaan. Setelah dilakukan pengumpulan data dan masukan reviewer (dari ahli materi dan media), media dinilai untuk memastikan bahwa media tersebut menghasilkan materi pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pendidikan. Uji coba lapangan, uji coba kelompok kecil, data validasi dari ahli media, dan ahli materi digunakan untuk menentukan layak tidaknya media pembelajaran pembuatan salad. Berdasarkan kriteria kelayakan pembelajaran pembuatan salad yang dinilai oleh dua orang ahli materi, diperoleh nilai rata-rata 13. Berdasarkan hasil validasi kedua ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pembuatan salad layak 100% dan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, meskipun harus dilakukan perubahan sesuai dengan saran dari ahli materi. Sementara itu, berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran pembuatan salad yang dinilai oleh 1 orang ahli media pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata 30. Media pembuatan salad termasuk dalam kategori layak dengan persentase 96,7% dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, meskipun perlu dilakukan revisi sesuai dengan rekomendasi ahli media, berdasarkan hasil validasi salah satu ahli media pembelajaran. Sebanyak 53,8% siswa menyatakan sangat setuju dengan hasil perhitungan kelayakan media pembuatan salad dari uji coba kelompok kecil yang dilakukan terhadap 40 siswa. Sebanyak 41,6% responden menyatakan setuju terhadap materi ajar, 4,6% menyatakan tidak setuju, dan 0% menyatakan tidak setuju. Berikut ini adalah gambar hasil studi kelayakan siswa secara spesifik.



Gambar 1. Frekuensi Tanggapan Media Oleh Siswa

Temuan ini menunjukkan bahwa media pembuatan makanan pembuka pada kompetensi membuat salad termasuk dalam kategori sumber daya yang dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar, namun modifikasi harus dilakukan sebagai tanggapan terhadap umpan balik dari siswa. Tiga titik data hasil uji coba ahli materi, ahli media, dan kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembuatan salad termasuk dalam kategori item yang sesuai untuk digunakan selama proses belajar mengajar. Salah satu manfaat dari sumber daya pembelajaran yang baru dibuat ini adalah dapat digunakan sebagai pengganti materi presentasi guru tradisional, membantu mengatasi beberapa kekurangan dari instruksi tradisional. Karena ada alat bantu ilustrasi dan gambar untuk menjelaskan konten, siswa dapat memahaminya. Fakta bahwa media ini mendukung metode pembelajaran visual merupakan manfaat lainnya. Siswa dapat melihat bentuk aktual serta gambar yang relevan dengan materi pelajaran secara visual. Berdasarkan penelitian eksploratif sebelumnya yang menunjukkan adanya tantangan dalam memahami proses pembuatan salad, media ini juga menawarkan jawaban pengganti untuk tantangan pembelajaran yang dihadapi siswa.

Kesimpulan

Luaran dari kompilasi ini, berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut: dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*), media pembelajaran yang diberi nama Pengembangan Media Simulasi Pembuatan Salad bagi Siswa SMK Program Keahlian Tata Boga di SMK Pius X Magelang. Luaran dari kompilasi ini diawali dengan langkah-langkah pengembangan: pemilihan konten, penyusunan kerangka konten, pembuatan *storyboard*, pembuatan media, validasi, revisi, pengumpulan data, dan pengolahan agar menjadi penelitian yang bermutu. Guru tata boga SMK Pius X Magelang melakukan penilaian kelayakan media, dan materi yang terkumpul memperoleh skor 85,7% pada area layak. Hasil uji kelompok kecil menunjukkan kategori sangat setuju dengan persentase 53,8% yang berarti layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian dosen ahli media sebesar 96,7%, dan dosen ahli materi sebesar 100%. Jawaban siswa menunjukkan bahwa 43,7% dari mereka sangat setuju, 47,5% setuju, 8,3% tidak setuju, dan 0,6% tidak setuju. Berdasarkan temuan pra-tes (77,2) dan pasca-tes (87,2), yang menunjukkan peningkatan 10 poin dalam pemahaman siswa tentang "Membuat Salad," dapat disimpulkan bahwa materi ini sesuai untuk digunakan dalam pendidikan Kontinental.

Daftar Pustaka

- A. Fahrani Zainal dan Diginovac. (2007). *Program Macromedia Flash 8*. Gramedia.
- A. Rizkyawan dan H.P. Paksi. (2022). Pengembangan Media Bigbook Dalam Pembelajaran Ppkn Materi Sila – Sila Pancasila Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(2), 87–97.
- Ahmad Arsyad. (2018). *Media Pembelajaran*. PT. Grafindo Persada.
- A.M Law and W.D Kelton. (2011). *Simulation Modeling and Analysis*. McGraw-Hill Inc.
- Dewi Padmo. (2014). *Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- E. Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosdakarya.

- Firmansyah Deri, D. S. D. (2022). Daya Saing : Literasi Digital dan Transformasi Digital. *Journal of Finance and Business Digital (JFBD) Vol.1, No.3 2022: 237-250. Doi: <https://10.0.218.119/Jfbd.V1i3.1348> , 1(3), 237–250.*
- Fitriasari dan Kartikasari. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 17–25.
- Nurhayati, I. , K. M. , & Y. (2018). The Effectiveness Of The Use Of Video Media On Learning On The Competence Of Scalp And Hair Care Of Vocational High School Student Of Beauty Department. *JVCE*, 3(1), 66–71.
- Rahayu. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia di Era Society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100.
- Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p59-62>
- Rina Candra Noor Santi, H. Y. S. E. (2023). Pengenalan Aplikasi Macromedia Flash Sebagai Pendukung Pembuatan Animasi Bagi Tenaga Pengajar. *Jurnal Media Abdimas* , 3(2).
- Sholihah, M. , A. C. , & F. M. (2023). Pengembangan LKS Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Bangsa Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 997–1007.
- Sudjoko. (2000). *Petunjuk Praktikum Pembelajaran Mikro*. Jurusan Pendidikan UNY.
- Sudrajat. (2013). Pembelajaran Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Belajar siswa dalam Mempelajari Materi bahasa Inggris kelas XI IPS Menggunakan Macromedia Flash MX di MAN 2 Kota Cirebon. *Jurnal Online TIK STMIK IKMI*, 1(1).
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Suryobroto. (2000). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta.
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan dan Riset Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(2), 86–93.