

PENGEMBANGAN *TEMPLATE* MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI SARANA PRESENTASI MAHASISWA DALAM MATA KULIAH SEMINAR TATA BOGA

Melati Verianita Azhari¹, Atat Siti Nurani², Rita Patriasih²

Melati Verianita Azhari

Prodi Pendidikan Tata Boga

Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia
azharimelati@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran sebagai sarana presentasi memiliki kedudukan yang sangat penting untuk kelancaran kegiatan presentasi sehingga diperlukan sebuah *template* dari media pembelajaran untuk dijadikan sebagai acuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa yang ideal dan tervalidasi. Desain penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan diawali dengan tahap identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi dan studi literatur, desain produk, validasi desain dan desain teruji sebagai tahap terakhir dari keseluruhan langkah penelitian. Desain *template* media pembelajaran yang baik adalah desain yang sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku. Pengembangan *template* media pembelajaran dilakukan dengan mengadopsi konsep desain *simplicity* dimana konsep ini menggunakan tampilan slide presentasi yang sederhana dan mudah dimengerti. Hasil validasi desain *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga menunjukkan bahwa pengembangan *template* media pembelajaran berada pada kategori layak digunakan dengan persentase skor kelayakan sebesar 92% dan 82,67% dari dua orang validator. Pengembangan *template* media pembelajaran ini dapat menjadi panduan dan gambaran dalam pembuatan *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model *template* media pembelajaran untuk digunakan dalam mata kuliah Seminar Tata Boga. Penelitian ini perlu ditindaklanjuti untuk melihat keberhasilan dari pengembangannya.

Kata kunci : *Template* Media Pembelajaran, Presentasi, Seminar Tata Boga

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas berupa interaksi antara guru dengan peserta didik di dalam kelas yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan. Kegiatan pembelajaran tingkat lanjut dilakukan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu di bangku perkuliahan (perguruan tinggi).

Sumiati dan Asra (2009) mengelompokkan komponen pembelajaran kedalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang

memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Pada kegiatan pembelajaran, media pembelajaran diposisikan sebagai alat bantu mengajar sehingga penyampaian materi menjadi lebih mudah diterima dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik karena dengan adanya media pembelajaran maka interaksi atau komunikasi guru dengan siswa akan menjadi lebih lancar seperti yang dikemukakan oleh Miarso (dalam Susilana & Riyana, 2009, hlm. 6) bahwa media pembelajaran merupakan “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa untuk belajar.”

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan berkembang dengan cukup pesat. Hal ini dapat terlihat dari perubahan-perubahan yang terjadi terutama dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan media pembelajaran. Rusman dkk (2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dikelompokkan menjadi enam kelompok, yaitu media *visual*, media *audio*, media *audio-visual*, media penyaji, media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media interaktif berbasis komputer merupakan media yang pada proses pembuatan maupun pemanfaatannya menggunakan komputer. Penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam menyelesaikan aktifitas sehari-hari sudah digunakan oleh setiap kalangan baik kelas menengah kebawah maupun menengah keatas terutama dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran berbasis komputer dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi dalam kegiatan

pembelajaran dan juga dapat digunakan sebagai pengganti benda nyata yang tidak dapat ditampilkan secara langsung. Program aplikasi komputer yang umum digunakan oleh mahasiswa dalam mengerjakan tugas penunjang perkuliahan terutama ketika melakukan kegiatan presentasi adalah *Microsoft PowerPoint* yang dikembangkan oleh *Microsoft* dalam paket aplikasi kantor *Microsoft Office*. *PowerPoint* selain sering digunakan oleh mahasiswa, aplikasi ini juga direkomendasikan untuk digunakan karena merupakan aplikasi yang mudah diakses dan sudah termasuk dalam perangkat komputer secara umum serta diasumsikan setiap mahasiswa sudah pernah membuat dan mempelajari mengenai *PowerPoint* sehingga idealnya setiap mahasiswa dapat membuat *PowerPoint* yang ideal dan optimal. *PowerPoint* yang ideal adalah *PowerPoint* yang sudah memenuhi syarat dari elemen-elemen yang ada di dalamnya, yaitu *background*, teks, warna, gambar dan *slide*.

Program Studi Pendidikan Tata Boga memiliki salah satu mata kuliah yang mewajibkan mahasiswanya untuk membuat dan melakukan presentasi untuk mempresentasikan hasil karya ilmiahnya, yaitu mata kuliah Seminar Tata Boga. Penulis yang sudah menempuh mata kuliah Seminar Tata Boga pada semester 6 tahun 2016 melihat bahwa penggunaan aplikasi *PowerPoint* pada saat menampilkan presentasi karya ilmiah yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga angkatan 2013 masih belum ideal dan optimal. Hal ini terlihat dari penggunaan elemen-elemen penting dalam *PowerPoint* yang masih belum ideal dan optimal. Kyu dan Noer (dalam

Sa'diah, 2015, hlm 26) mengemukakan bahwa “*slide* yang ditampilkan merupakan ringkasan gagasan” namun pada faktanya masih ada yang menampilkan *slide* yang berisikan tulisan yang panjang. Begitu juga pada penggunaan elemen *background* pada faktanya ada yang masih menggunakan *background* yang lebih dominan dibandingkan dengan elemen presentasi lainnya dimana seharusnya *background* atau latar tidak lebih dominan daripada elemen presentasi lainnya.

Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis diperkuat oleh penelitian terdahulu mengenai penggunaan media *PowerPoint* pada mata kuliah Seminar Tugas Akhir (sekarang berubah namanya menjadi Seminar Tata Boga) mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga angkatan 2011 yang dilakukan oleh Sa'diah, dari hasil penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa masih ada mahasiswa yang membuat *PowerPoint* yang disajikan pada saat seminar belum sesuai dengan teori *PowerPoint*. Hal ini terlihat dari pembahasan hasil analisis data berdasarkan elemen *background* bahwa 58% dari keseluruhan responden belum menggunakan *background* dengan baik dan pada elemen gambar sebesar 54% responden belum menggunakan gambar dengan baik.

Atas dasar tersebut, penulis akan mengembangkan *template* media pembelajaran sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku, yaitu menarik dan mengoptimalkan fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh *PowerPoint*. Pengembangan *template* media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rekomendasi untuk pembuatan *template* media pembelajaran sebagai sarana

presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar” yang memiliki arti sebagai petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui, kemudian kata dasar tersebut diberikan awalan “pe” dan akhiran “an” sehingga menjadi kata “pembelajaran”. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Dimiyati dan Mudjiono (dalam Syaiful Sagala, 2011, hlm. 62) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Susilana dan Riyana (2009, hlm. 1) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan “suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar”.

Kegiatan pembelajaran selain dapat terjadi dengan adanya keterlibatan dari dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, kegiatan ini juga membutuhkan adanya interkasi antara kedua belah pihak. Pada prosesnya, kegiatan pembelajaran juga merupakan sebuah proses komunikasi karena terdapat proses penyampaian informasi dari pihak yang satu (sebagai sumber informasi) dan pihak yang kedua (sebagai penerima informasi). Proses penyampaian pesan membutuhkan sebuah saluran (*channel*) yang akan mempermudah keseluruhan dari proses tersebut, saluran yang dimaksud adalah berupa media

pembelajaran. Keberhasilan dari kegiatan pembelajaran “sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran” (Ali M, 2009, hlm. 12). Media Pembelajaran berasal dari dua buah kata yaitu ‘Media’ dan ‘Pembelajaran’. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2009, hlm. 3) mengemukakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Sementara itu Cangara (2006, hlm. 119) mengemukakan bahwa “media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak”. Dimiyati dan Mudjiono (dalam Syaiful Sagala, 2011, hlm. 62) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Penulis menyimpulkan berdasarkan pendapat ahli mengenai Media dan Pembelajaran bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara yang dapat membantu kegiatan pembelajaran sehingga penyampaian pesan lebih mudah tersampaikan dan mampu membangun kondisi atau suasana belajar menjadi lebih aktif.

Rusman, dkk (2013) mengemukakan mengenai pengelompokan media pembelajaran, bahwa media pembelajaran dikelompokkan menjadi 7 kelompok yaitu Media *Visual*, Media *Audio*, Media *Audio-Visual*, Media *Penyaji*, serta Kelompok Media *Objek* dan Media *Interaktif Berbasis Komputer*. Kelompok media objek dan media

interaktif berbasis komputer merupakan media yang pada proses pembuatan maupun pemanfaatannya dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer. Media pembelajaran berbasis komputer ini digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi dalam kegiatan pembelajaran dan juga dapat digunakan sebagai pengganti benda nyata yang tidak dapat ditampilkan secara langsung. Komputer sebagai media pembelajaran termasuk ke dalam pengertian fisik dari media pembelajaran (*hardware*) sementara itu, perangkat lunak (*software*) pada komputer termasuk ke dalam pengertian non fisik dari media pembelajaran.

Software yang digunakan sebagai input untuk memasukkan informasi maupun data terdapat berbagai macam dengan fungsinya yang beragam sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer, *software* yang sering digunakan dan juga direkomendasikan untuk digunakan salah satunya adalah aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang berfungsi untuk membuat media presentasi dalam kegiatan pembelajaran. *Software* ini direkomendasikan penggunaannya karena selain sudah tersedia sebagai aplikasi bawaan dari setiap perangkat komputer atau laptop, aplikasi ini juga mudah untuk digunakan.

Microsoft PowerPoint merupakan aplikasi komputer yang umum digunakan oleh mahasiswa untuk melakukan kegiatan presentasi di bangku perkuliahan. Selain umum digunakan, *Microsoft PowerPoint* juga direkomendasikan penggunaannya karena merupakan aplikasi yang mudah diakses dan sudah termasuk

dalam perangkat komputer secara umum serta diasumsikan setiap mahasiswa sudah pernah membuat dan mempelajari mengenai *PowerPoint* sehingga idealnya dapat membuat *PowerPoint* yang ideal dan optimal. Aplikasi *PowerPoint* dikembangkan oleh *Microsoft* dalam paket aplikasi kantor *Microsoft Office*.

Pada *PowerPoint*, objek teks, grafik, *video*, suara, dan objek-objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut dengan "*slide*". Istilah *slide* dalam *PowerPoint* ini memiliki analogi yang sama dengan *slide* dalam proyektor terdahulu (OHP). Setiap *slide* dapat dicetak atau ditampilkan dalam layar dan dapat dinavigasikan melalui perintah dari presenter. Winarno dkk (2015, hlm. 1) mengemukakan bahwa "umumnya presentasi *PowerPoint* terdiri dari *slide* yang mengandalkan kombinasi kata-kata (teks) dan gambar (grafik atau animasi) untuk menyampaikan poin-poin tertentu". Dengan mengombinasikan teks dan objek *visual* pada *slide*, presenter dapat memengaruhi pikiran *audiens* dengan pesan-pesan yang ditampilkan.

Mukminan (dalam Nurseto, 2011, hlm. 24) mengungkapkan bahwa "pengembangan media pembelajaran perlu memerhatikan prinsip VISUALS yaitu Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate dan Structured". Prinsip VISUALS dapat diterapkan pada pengembangan media pembelajaran dengan cara memerhatikan elemen-elemen presentasi yang terdapat dalam *PowerPoint*. Kyu dan Noer (dalam Sa'diah, 2015) mengemukakan bahwa elemen-elemen presentasi adalah meliputi *background*, teks, warna, gambar dan *slide*.

Elemen presentasi pertama yang telah disarikan menurut Kyu dan Noer (dalam Sa'diah, 2015, hlm. 24) adalah "*background*". Syarat penggunaan *background* atau latar yang baik adalah dengan menerapkan 2 hal penting, yaitu:

- 1) Menyesuaikan *background* atau latar dengan isi teks yang ada.
- 2) *Background* atau latar tidak lebih dominan daripada elemen presentasi lainnya.

Kyu dan Noer (dalam Sa'diah, 2015, hlm. 26-34) bahwa elemen teks dalam *PowerPoint* harus memerhatikan beberapa hal berikut ini:

- 1) Teks yang ditampilkan merupakan ringkasan gagasan.
- 2) Ukuran *Font* Minimal 20pt
- 3) Tidak menggunakan huruf kapital pada seluruh teks
- 4) Hanya menggunakan huruf cetak tebal untuk memberi penekanan tertentu pada teks.
- 5) Menggunakan kurang dari dua jenis *font* dalam satu *slide* dan tidak lebih dari 5 jenis *font* dalam keseluruhan *slide*.
- 6) Menggunakan jenis *font* yang sederhana dan jelas
- 7) Konsisten dalam pemberian *font*

Elemen warna merupakan elemen penting yang harus diperhatikan pada saat pembuatan *slide*. Disamping warna merupakan salah satu unsur-unsur *visual*, dengan adanya warna maka tampilan *slide* presentasi akan terlihat lebih menarik. Kyu dan Noer (dalam Sa'diah, 2015) mengemukakan bahwa ada dua hal yang harus diperhatikan, yaitu:

- 1) Teks dan *Background* tidak lebih dari empat warna utama dalam satu *slide*.
- 2) Memiliki warna yang kontras antara latar belakang dengan teks.

Fungsi pemberian gambar pada *slide* presentasi dapat memberikan kesan yang kuat karena gambar memiliki efek *visual*. Gambar pada *slide* presentasi tidak hanya untuk dekorasi melainkan juga sebagai alat untuk mempermudah penyampaian gagasan. Dalam pembuatan media presentasi sebaiknya dilakukan pemilihan gambar yang tepat dan pastikan gambar-gambar tersebut berhubungan dengan informasi yang akan disampaikan oleh presenter.

Tirta D (2016) mengemukakan mengenai ciri-ciri *slide* yang baik yaitu:

- 1) Satu *slide* satu pesan
- 2) Sederhana
- 3) Perkuat penjelasan bukan mengulang pesan
- 4) Kuat secara visual
- 5) Menggunakan teks dengan ringkas
- 6) Menghindari *bullet point*
- 7) Memiliki alur yang teratur.

Pada pembuatan media pembelajaran menggunakan software *PowerPoint*, terdapat fitur pada *PowerPoint* yang dapat digunakan untuk memperindah serta membuat tampilan *slide* presentasi menjadi lebih menarik. Fitur tersebut adalah *illustrations*, *transitions*, *animations*, *hyperlinks*, *audio* dan *sounds* serta *videos*.

Pembuatan media pembelajaran tidak terlepas dari adanya naskah atau rancangan yang digunakan sebagai pedoman dan rincian isi dari media pembelajaran yang dibuat. Susilana dkk (2009, hlm. 44) bahwa “secara sederhana naskah juga dapat berupa gambaran umum media atau juga *outline* media yang akan dibuat”. Teknik *outline* merupakan teknik yang menampilkan sketsa atau gambar dari

template media pembelajaran yang akan dibuat.

Outline memuat gambaran isi yang akan ditampilkan sebagai *template* dalam media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk sketsa yang jelas dan rinci. Komponen-komponen yang terdapat didalam sebuah *outline* adalah nomor *slide*, nama *slide*, tampilan *slide* dan *sound/audio* yang digunakan dalam *template* media pembelajaran.

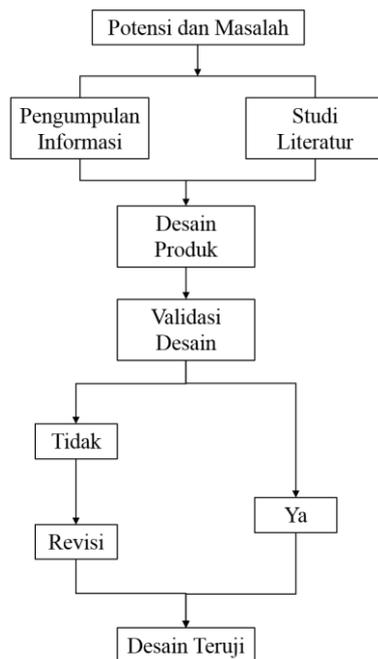
METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai pengembangan *template* media pembelajaran ini menggunakan desain penelitian pengembangan (Research and Development). Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 28) mengemukakan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.” Sugiyono (2015, hlm. 32) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan memiliki 4 tingkat kesulitan, yaitu “meneliti tanpa membuat dan menguji produk, tanpa meneliti hanya menguji produk yang telah ada, meneliti dan mengembangkan produk yang telah ada, meneliti dan menciptakan produk baru.”

Penelitian ini dilakukan di prodi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudi No. 207, Bandung. Tahapan validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli media yang bertindak sebagai validator yang akan memvalidasi *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga, yaitu bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd dan bapak. Dr.

Deni Darmawan, M.Si. Validator merupakan dosen dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah level 1. Sugiyono (2015, hlm. 40-42): melakukan penelitian tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk dan tidak melakukan pengujian lapangan. Dalam hal ini penelitian yang dilakukan hanya menghasilkan rancangan produk, dan rancangan tersebut divalidasi secara internal (pendapat ahli dan praktisi) tetapi tidak diproduksi atau tidak diuji secara eksternal (pengujian lapangan).



Sumber: Sugiyono (2015, hlm. 41)

Penelitian ini menggunakan tiga buah instrumen yang akan digunakan sebagai pengumpul data, yaitu *outline*, desain produk berupa *template* media pembelajaran dan lembar validasi.

1. *Outline* merupakan instrumen yang digunakan sebagai pedoman yang memberikan penjelasan secara lengkap mengenai alur dan apa saja yang terdapat di dalam *template* media pembelajaran.
2. Desain produk berupa *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga.
3. Lembar validasi *template* media pembelajaran digunakan untuk melihat kelayakan dari *template* media pembelajaran yang telah dibuat. Format lembar validasi media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala *Likert*, dimana ahli media menjawab pertanyaan mengenai kelayakan media pembelajaran dengan cara memberi tanda ceklis untuk jawaban yang dipilih.

Analisis data mengenai kelayakan dari *template* media pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator sebagai *expert judgement* menggunakan lembar validasi.

Analisis data dilakukan dengan mempersentasekan rating media berdasarkan nilai yang telah diberikan oleh ahli media menjadi skor kelayakan. Arifin (2012, hlm 232) mengemukakan rumus yang digunakan untuk menghitung skor kelayakan adalah sebagai berikut :

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{\sum x}{\sum s} \times 100\%$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} \sum x &= \text{skor yang diperoleh} \\ \sum s &= \text{skor maksimum} \end{aligned}$$

Hasil analisis dari pembuatan *template* media pembelajaran dari ahli media sebagai *expert judgement* dalam penelitian ini diinterpretasikan ke dalam tiga kategori penilaian seperti yang dijelaskan pada Interpretasi Kelayakan Media

Tabel Interpretasi Kelayakan Media

Rentang Skor (x)	Kategori Penilaian	Interpretasi
$77,6\% < x \leq 100\%$	Layak Digunakan	Ahli media menyatakan bahwa <i>template</i> media pembelajaran sudah layak untuk digunakan.
$55\% < x \leq 77,6\%$	Layak Digunakan Setelah Dilakukan Perbaikan	Ahli media menyatakan bahwa <i>template</i> media pembelajaran layak untuk digunakan setelah dilakukan beberapa perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh ahli media.
$33,3\% \leq x \leq 55,5\%$	Belum Layak	Ahli media menyatakan bahwa <i>template</i> media pembelajaran belum layak digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan masih terdapat banyak kekurangan pada media yang dibuat dan diperlukan banyak perbaikan.

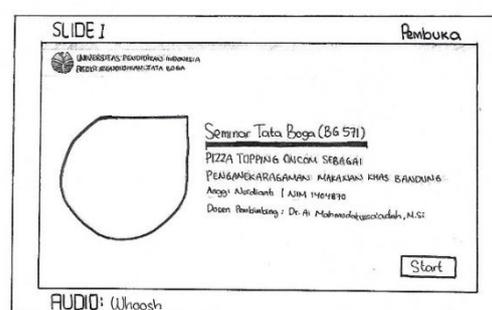
HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa dalam pembuatan desain produk untuk pengembangan media presentasi dapat digambarkan menggunakan dua cara, yaitu menggunakan *outline* berupa sketsa gambar yang dibuat manual berupa sketsa atau menggunakan *double column* berupa tabel yang berisikan narasi mengenai komponen visual dan audio dari media presentasi. Pada pengembangan *template* media pembelajaran, peneliti menggunakan cara *outline* agar hasilnya dapat

terlihat dengan jelas tampilan dari *template* yang akan dibuat. *Outline* ini disusun berdasarkan studi awal dan rekomendasi dari tim dosen Seminar Tata Boga dengan mengadopsi isi dari karya tulis Anggi Nurdianti mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga angkatan 2014 dengan judul karya tulis “Pizza Topping Oncom Sebagai Panganekaragaman Makanan Khas Bandung”. Karya tulis ini telah diseminarkan pada hari Kamis tanggal 6 April 2017 di Prodi Pendidikan Tata Boga, FPTK UPI.

Penyusunan *outline* dari *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga ini dilakukan untuk memvisualisasikan rancangan sebagai gambaran umum yang akan digunakan dalam pengembangan *template* media pembelajaran pada langkah selanjutnya sehingga akan menghasilkan alur yang urut dari *slide* pertama hingga *slide* terakhir. Uraian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Susilana dkk (2009, hlm. 44) bahwa “secara sederhana naskah juga dapat berupa gambaran umum media atau juga *outline* media yang akan dibuat”.

Penyusunan *outline* ini dilakukan secara manual berupa sketsa sehingga memudahkan untuk melihat gambaran kasar dari *template* yang dikembangkan. Uraian diatas sesuai dengan pengertian *outline* menurut bahasa yaitu sebagai kerangka, garis besar dari suatu karangan yang akan dibuat dan merupakan rangkaian ide-ide yang disusun secara sistematis. Berikut ini merupakan salah satu contoh *outline* yang dikembangkan:



Gambar 1. *Outline Slide* Pembuka

Tahap pengembangan *template* media pembelajaran dilakukan setelah pembuatan *outline* dari *template* media pembelajaran yang digunakan sebagai rancangan awal. Pengembangan *template* media pembelajaran ini didesain dengan mengusung konsep *simplicity*. *Simplicity* merupakan konsep desain yang paling banyak digunakan dalam pembuatan *template* presentasi dewasa ini. Desain dari konsep *simplicity* menggunakan tampilan yang sederhana dan mudah untuk dimengerti. Konsep *simplicity* berupaya untuk meminimalisir informasi dengan bentuk lebih padat, akurat, mengurangi teks/narasi yang panjang dan lebih memfokuskan pada topik utama yang akan disampaikan.

Pada tahap desain produk ini dilakukan pengembangan dari *outline* rancangan *template* media pembelajaran menggunakan *software PowerPoint 2016*. Berikut ini merupakan salah satu contoh *slide* yang sudah dikembangkan:

Gambar 2. *Slide* Pembuka

Slide dibuat menggunakan *header* yang berisikan logo UPI serta tulisan Universitas Pendidikan Indonesia dan Prodi Pendidikan Tata Boga. Urutan *slide* dibuat dengan alur yang sistematis dari *slide* pembuka sebagai *slide* pertama hingga *slide* kesimpulan sebagai *slide* terakhir. Keseluruhan *slide* dibuat menggunakan *background* berwarna putih dengan paduan kombinasi warna biru dongker (*navy*), abu-abu dan kuning untuk komponen tambahan lainnya. *Font* yang digunakan adalah *font* Agency FB dan *font* Futura Bk Bt dengan minimal ukuran *font* adalah 20pt untuk keseluruhan teks pada isi *slide* dan *font* Monotype Corsiva dengan ukuran 40pt pada tulisan “Start” yang muncul pada *slide* pembuka. *Font* yang ditampilkan pada setiap *slide* memiliki tiga buah warna yang disesuaikan penggunaannya, yaitu warna hitam, putih dan biru dongker (*navy*).

Pengembangan *template* media pembelajaran ini dilakukan dengan mengadopsi desain *simplicity* dimana tampilan dibuat sesederhana mungkin. Tampilan sederhana ini dibuat dengan cara mengurangi penggunaan teks atau narasi yang panjang dan kemudian digantikan dengan objek-objek lain seperti gambar, tabel, diagram maupun chart. Desain *simplicity* juga merupakan desain yang lebih memfokuskan pada topik utama yang akan disampaikan dalam *template* media pembelajaran. Uraian tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gumelar (2016, hlm. 21) bahwa “*simplicity* adalah desain yang mengutamakan *focus* dan *simple*.”

Validasi pengembangan *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga dilakukan oleh dua orang ahli media sebagai

validator dalam penelitian. Tahapan ini merupakan tahapan penilaian produk dan dilakukan untuk mengetahui masukan sebagai perbaikan terhadap pengembangan *template* media pembelajaran yang dibuat.

Validasi dilakukan berdasarkan empat aspek penilaian, yaitu aspek materi, kebahasaan, penyajian dan komunikasi visual.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang validator, ditemukan bahwa pengembangan *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga berada pada kategori layak digunakan.

Temuan dan pembahasan mengenai validasi *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga didukung dengan hasil penelitian Anbia (2013, hlm. 13) yang menyatakan bahwa hasil validasi dari dua orang validator berdasarkan aspek materi, aspek kebahasaan, aspek penyajian dan aspek komunikasi visual dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan *template* media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Outline dari *template* media pembelajaran digunakan sebagai rancangan atau gambaran awal sebelum melakukan pengembangan *template* media pembelajaran. *Outline* dibuat secara manual berupa sketsa yang menampilkan desain dari keseluruhan *template* yang dibuat. Penyusunan *outline* dilakukan berdasarkan rekomendasi dari tim dosen Seminar Tata Boga dan mengadopsi hasil karya tulis ilmiah dari saudari Anggi Nurdianti dengan judul “Pizza Topping Oncom Sebagai

Penganekaragaman Makanan Khas Bandung”.

Pengembangan *template* media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *software PowerPoint*. Pengembangan *template* dilakukan dengan mengusung konsep desain *simplicity* dimana konsep ini menggunakan tampilan yang sederhana dan mudah untuk dimengerti. Konsep *simplicity* berupaya untuk meminimalisir informasi dengan bentuk lebih padat, akurat, mengurangi teks/narasi yang panjang dan lebih memfokuskan pada topik utama yang akan disampaikan.

Hasil validasi yang telah dilakukan oleh dua orang validator dapat disimpulkan bahwa *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga berada pada kategori layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga yang telah dilakukan, maka rekomendasi yang dapat disampaikan, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi tim dosen mata kuliah Seminar Tata Boga, pengembangan *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga ini dapat menjadi panduan dan gambaran dalam pembuatan *template* media pembelajaran. *Template* media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model *template* untuk digunakan sebagai sarana presentasi dalam mata kuliah Seminar Tata Boga.

2. Bagi pembaca, *template* media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan *template* media pembelajaran terutama dalam mata kuliah Seminar Tata Boga.
3. Penelitian ini perlu ditindaklanjuti untuk melihat keberhasilan dari pengembangan *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan pengembangan *template* media pembelajaran dapat melakukan pengembangan *template* media pembelajaran sebagai sarana presentasi dalam berbagai mata kuliah maupun kepentingan yang lainnya dengan versi yang lebih baik dan lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi @Elektro*, 5 (1), hlm. 11-18. [Online] diakses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/viewFile/348/250>
- Anbia, W. (2013). Survey Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Mahasiswa Unesa*. [Online] diakses dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/4376>
- Arifin. (2012). Evaluasi Pembelajaran. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad A. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta. PT Grafindo Persadas
- Cangara, H. Hafied. (2006). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta. PT. Raja Grafindo.
- Gumelar, M (2016). AN1MAGINE Enlightening Open Mind Generations. [Online] diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=pLF5DQAAQBAJ&lpg=PA1&pg=PA1#v=onepage&q&f=false>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8 (1), hlm. 19-35. [Online] diakses dari <http://www.tappdf.com/read/4257-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik-8211-tejo-nurseto>
- Rusman. (2013). Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung. Alfabeta
- Sa'diah, Naimah. (2015). Analisis Multimedia Powerpoint Pada Seminar Tugas Akhir Mahasiswa Pendidikan Tata Boga Angkatan 2011. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sagala, Syaiful. (2011). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Bandung. Alfabeta

Sumiati & Asra. (2009). Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.

Susilana, dkk. (2009). *Media Pembelajaran. Bandung. CV Wacana Prima*

Tirta D. (2016). *Menciptakan Presentasi Mengagumkan Dengan Microsoft PowerPoint Anda. Sidoarjo. Media Cerdas*

Winarno dkk. (2015). *Grafik dan Animasi Professional PowerPoint. Jakarta. PT Elex Media Komputin*