

## Pembuatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Bilingual Pada Materi Prosedur Penanganan Guest Laundry Di Akomodasi Perhotelan

Amalia Zamzami<sup>1\*</sup>, Neni Rohaeni<sup>1</sup>, Nenden Rani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen PKK FPTK UPI

\* amaliazamzami99@gmail.com

### ABSTRACT

This research based on the limitation of primary school students in their mastery of the material handling procedures guset laundry a result of the use of media which still need innovation, so it needs he made media that are amenable to teaching material. This study aims to create multimedia learning that could help students in mastering foreign terms in the material handling procedures guest laundry. Methods used research and development, with a model ADDIE was, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. the participants in this study consisting of the people of the media and material laundry. An instrument used in this research was interview guidelines, observation guidelines and formats of expert judgement. findings the result of the research based on interview and observation shows the lack of means of learning which he can be quite handling guest of the procedure in their experiences using the term of the activities of many foreign speak English. Design stage starts from the preparation of the multimedia identity learning bilingual, the manufacture of synopsis, treatment and storyboard. the production process done based of design have been made. The results of expert judgement done by media expert and the matter laundry obtained that multimedia learning bilingual that have been made be in the reasonable used a supporting media learning. Recommendations that can be communicated from the result of this research, it is expected that educator can use multimedia learning as media innovation, researchers can be sanctioned for next pursue multimedia learning related to the learning bilingual as a medium learning handling procedures guest laundry.

**Keywords:** Multimedia, Bilingual, Guest laundry.

### PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu institusi pendidikan formal yang lebih memfokuskan peserta didik dalam kompetensi keahlian. Salah satu SMK yang memiliki berbagai macam kompetensi keahlian di kota Bandung adalah SMKN 9 Bandung. SMK Negeri 9 Bandung merupakan sekolah kelompok pariwisata yang memiliki delapan kompetensi keahlian yaitu Usaha Perjalanan Pariwisata, Tata Boga, Patiseri, Busana, Kecantikan kulit dan rambut, Desain Komunikasi Visual (DKV), serta Akomodasi Perhotelan.

Kompetensi keahlian Akomodasi Perhotelan terdiri dari kelompok mata pelajaran normatif-adaptif dan mata pelajaran produktif. Mata pelajaran

produktif pada kompetensi keahlian akomodasi perhotelan terdiri dari Binatu, *Front Office* dan Tata Graha. Mata pelajaran Binatu (*laundry*) merupakan mata pelajaran yang dipelajari di kelas XI dan XII, di kelas XI di mulai dengan pengenalan materi Binatu (*laundry*) secara umum dari segi teoritisnya. Namun, mata pelajaran ini akan lebih ditingkatkan penguasaannya baik dari segi teoritis maupun praktiknya di kelas XII. Kompetensi dasar pada materi prosedur penanganan *guest laundry* mengharuskan peserta didik untuk dapat menjelaskan dan mempraktikan prosedur penanganan *guest laundry* sesuai dengan *standard operational procedure* hotel. Sejalan dengan penelitian Nikmatul, Neni & Nenden (2016, hlm. 25) mengemukakan bahwa dengan memiliki penguasaan

pengetahuan yang baik mengenai pengertian *laundry* dan bagian *laundry* diharapkan peserta didik dapat menempatkan diri dan melaksanakan tugas sebagai *laundry attendant* dengan menerapkan tugas yang diberikan sesuai dengan bagiannya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peserta didik program keahlian akomodasi perhotelan di SMKN 9 Bandung dituntut untuk bisa menguasai beberapa materi, salah satunya materi prosedur penanganan *guest laundry*. Pada materi prosedur penanganan *guest laundry* tidak sedikit istilah asing yang akan ditemui oleh peserta didik. Sehingga, peserta didik perlu menguasai istilah asing pada materi prosedur penanganan *guest laundry* yang merupakan bagian dari cara peserta didik untuk bisa memenuhi dan menguasai kompetensi inti pada materi prosedur penanganan *guest laundry*.

Materi prosedur penanganan *guest laundry* perlu ditekankan pembelajarannya baik dari segi penguasaan materi dan pemahamannya. Beberapa contoh materi penanganan *guest laundry* yaitu peran *order taker*, *valet (pick up & delivery)*, *checker*, *marker*, *washer*, *presser*, *mangler*, *dry cleaning counter section* dan *laundry form* (Bagyono, 2009, hlm. 76), sehingga perlu ditunjang dengan proses pembelajaran yang baik.

Proses pembelajaran adalah sebuah sistem, pembelajaran memiliki beberapa komponen, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Azhar, 2009). Komponen-komponen tersebut saling berkaitan, terutama komponen media pembelajaran.

Media pembelajaran harus dibuat dengan menarik, menantang dan mengandung materi yang bervariasi, sehingga peserta didik benar-benar termotivasi untuk mempelajarinya. Kondisi ini ditunjang dari penelitian

Mahnun (2012) yang menunjukkan bahwa media merupakan bagian dari komponen pembelajaran, manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran sangat dirasakan baik oleh tenaga pendidik maupun peserta didik. Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik ditentukan pada bagaimana kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan.

Berdasarkan pengamatan awal selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada peserta didik Program Keahlian Akomodasi Perhotelan yang dilakukan di SMKN 9 Bandung pada tahun 2017, peneliti mengamati bahwa mata pelajaran prosedur penanganan *guest laundry* mengandung beberapa sub materi yang pembahasannya cukup banyak. Namun, kemampuan peserta didik dalam menguasai materi masih terbatas baik secara lisan maupun tulisan. Terbatasnya penguasaan pada materi prosedur penanganan *guest laundry* diduga karena penggunaan komponen media pembelajaran yang masih sederhana dan kurang variatif. Sebenarnya dalam proses pembelajaran prosedur penanganan *guest laundry* guru mata pelajaran sudah memiliki kemampuan mengajar yang baik, tetapi kurang didukung dengan penyajian materi menggunakan media pembelajaran yang menunjang penguasaan materi penanganan *guest laundry*.

Peningkatan penguasaan pengetahuan dapat dilakukan dengan melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Maharani, Neni, Mirna, 2016, hlm. 2).

Multimedia pembelajaran *bilingual* merupakan solusi yang dapat meningkatkan pemahaman pada materi prosedur penanganan *guest laundry*. Media pembelajaran *bilingual* dapat digunakan di dalam kelas dan membantu

peserta didik untuk berlatih mengembangkan kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris dan dapat digunakan sebagai latihan dan berulang, karena merupakan media pembelajaran menggunakan dua bahasa dalam menyampaikan materi kurikulum dengan tujuan menguatkan kompetensi peserta didik dalam beristilah asing dan dinilai sangat bagus (*excellent*) oleh peserta didik maupun validasi oleh beberapa ahli media (Benigno, Wirjawan, dan Indrasutanto, 2015). Kondisi ini sesuai dengan penelitian Mardiyah, Neni, Ana (2017, hlm. 9) bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membantu penguasaan istilah asing pada materi *public area* karena tidak hanya diperlihatkan materi berupa teks saja, peserta didik disajikan dengan tampilan berisi teks, gambar, animasi, dan audio dari multimedia interaktif yang didesain menarik untuk minat belajar peserta didik, sehingga bisa belajar pengucapan istilah asing pada materi *public area* yang benar sesuai aksentuasi asli.

Oleh sebab itu, produk CD multimedia interaktif *bilingual learning* layak digunakan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran maupun sebagai sumber belajar mandiri (Fauzi, 2014, hlm. 73).

Penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian Surjono & Susila (2013) yaitu penggunaan media pembelajaran CD interaktif bahasa Inggris untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dinilai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik dari aspek afektif maupun kognitif. Aspek afektif dilihat berdasarkan hasil observasi selama proses uji coba, yaitu peserta didik terlihat senang, termotivasi, antusias dan semangat selama mengikuti pembelajaran dengan media komputer. Respon peserta didik selama proses pembelajaran tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif yaitu meningkatnya hasil belajar, yang terbukti dengan meningkatnya

jumlah peserta didik yang mencapai KKM.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*research and development*) dengan model ADDIE, seperti yang dilakukan dan dikemukakan oleh Ariawan, dkk (2014) yakni, metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini hanya sampai pada tahap perancangan dan pembuatan multimedia serta validasi, adapun proses selanjutnya dapat dijadikan bahan untuk peneliti lain dari segi implementasi multimedia pembelajaran pada materi prosedur penanganan *guest laundry*. Peneliti tidak menggunakan tahap *Implementation* (diuji secara lapangan) namun, peneliti melakukan pengujian secara empiris melalui *expert judgement* kepada ahli dan praktisi. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman, wawancara, dan format validasi.

Prosedur penelitian adalah tahap kegiatan untuk menyelesaikan penelitian. Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengolah hasil validasi program menggunakan *expert judgement* yang dilakukan. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang dilakukan diantaranya reduksi data dan penyajian data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan pada penelitian ini mengacu pada data yang diperoleh dari studi pendahuluan (wawancara dan observasi), studi pustaka, dan hasil *expert judgement*.

### Hasil Analisis Kebutuhan Berdasarkan Wawancara dan Observasi

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa dalam kegiatan pembelajaran disekolah menggunakan media realia dan media proyeksi berupa program *power point*, sehingga kurang didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran prosedur penanganan *guest laundry*.

### Rancangan Multimedia Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Prosedur Penanganan *Guest Laundry*

#### a. Tujuan Pembuatan Multimedia Pembelajaran *Bilingual*

Tujuan pembuatan multimedia pembelajaran *bilingual* pada materi prosedur penanganan *guest laundry* yaitu untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi prosedur penanganan *guest laundry*.

#### b. Pembuatan Sinopsis

Pembuatan sinopsis pada naskah multimedia pembelajaran *bilingual* pada materi prosedur penanganan *guest laundry* dimulai dengan pembukaan setelah itu menampilkan isi multimedia yaitu prosedur penanganan *guest laundry*, konsep *laundry*, evaluasi dan data diri peneliti. Multimedia akan ada instrumen di bagian pembukaan disertai dengan narasi, *sound* istilah asing, gambar, animasi dan video *pick up* serta *delivering laundry*.

#### c. Pembuatan *Treatment*

Pembuatan *treatment* dibuat setelah sinopsis selesai dirancang. Pada bagian awal multimedia berisi gambar *laundry machine* dan tombol *start*,

kemudian pada bagian *opening bumper* berisi keseluruhan isi materi yang terdapat di dalam tombol-tombol yang telah disediakan. Bagian penutup yaitu tombol evaluasi dan data diri peneliti.

#### d. Pembuatan *Flowchart*

Pembuatan *flowchart* dapat memudahkan langkah-langkah penyusunan secara berurutan sehingga setiap urutan proses dapat digambarkan dengan jelas. Pembuatan *flowchart* membuat pembuatan *storyboard* menjadi lebih mudah.

#### e. Pembuatan *Storyboard*

Multimedia dijabarkan dengan alur cerita yang akan disajikan dalam multimedia dari pembukaan, isi, dan penutup sehingga dapat memudahkan dalam pembuatan multimedia pembelajaran *bilingual*. *Storyboard* dibuat terdiri dari empat kolom yaitu; nama tampilan, visualisasi tampilan, elemen multimedia dan keterangan yang berisi penjelasan dari setiap tahapan. Multimedia dibuat secara sederhana dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tema warna yang dipilih menggunakan warna yang terang dan memberi kesan bersemangat. Perpaduan visual dan audio yang jelas digunakan untuk menjadi daya tarik *user*.

### Produk Berupa Multimedia Pembelajaran *Bilingual* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Prosedur Penanganan *Guest Laundry*

Tahap produksi ini terdapat beberapa langkah, yaitu visualisasi *frame*, pemrograman, memasukkan *sound* (suara), mengubah ekstrasi sumber, dan *publishing*.

### *Expert Judgement* Pembuatan Multimedia Pembelajaran *Bilingual* Oleh Ahli Media dan Ahli Materi

- a. Hasil *expert judgement* oleh ahli media

Aspek rekayasa perangkat lunak, yaitu *reusable* masih belum dianggap layak karena masih ada beberapa hal dalam rekayasa perangkat lunak yang harus diperbaiki. Namun tidak menutup kemungkinan jika multimedia sudah diperbaiki sesuai saran dapat dikembangkan/ dimanfaatkan kembali untuk media pembelajaran lain. Penggunaan *sound effect, backsound*, dan musik masih belum layak, karena penempatannya belum benar dan masih mengganggu satu sama lain (lebih baik pilih salah satu saja). Penggunaan ikon navigasi masih belum dianggap layak karena masih ada beberapa tombol yang memerlukan penyesuaian untuk kemudahan penggunaan. Alat evaluasi masih perlu diperbaiki lagi dari penyusunan soal dan pemberian kunci jawaban sebagai umpan balik bagi peserta didik.

- b. Hasil *expert judgement* oleh ahli materi

Hasil *expert judgement* dari aspek penilaian rekayasa perangkat lunak oleh ahli materi berada pada kategori sangat layak. Semua aspek rekayasa perangkat lunak dirasa cukup membantu dan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.

Penggunaan instrumen musik masih belum layak, karena mengganggu materi pembelajaran dan video pembelajaran (sebaiknya musik sebagai pengantar di menu awal). Penggunaan *typography* sudah bagus, tetapi kurang tepat. Penggunaan animasi dalam multimedia pembelajaran belum dianggap layak karena belum ada, sehingga perlu ditambahkan animasi yang sesuai dengan konten pembelajaran.

Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi masih belum layak karena belum ada kunci jawaban

evaluasi. Hal ini juga berkaitan dengan pemberian motivasi belajar peserta didik, dengan adanya kunci jawaban peserta didik dapat mengevaluasi diri dalam proses pembelajaran.

Pembahasan penelitian yang dikemukakan pada bagian ini merupakan hasil dari pengolahan data dari *expert judgement*, wawancara, dan observasi. Pembahasan yang akan dikaji merupakan upaya peneliti dalam menghubungkan data yang telah terkumpul dan didukung oleh konsep yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

### **Analisis Kebutuhan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Bilingual sebagai Media Pembelajaran pada Materi Prosedur Penanganan Guest Laundry**

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru produktif mata pelajaran *laundry* di SMKN 9 Bandung menjelaskan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar pembelajaran pada materi prosedur penanganan *guest laundry* terdiri dari pembelajaran teori dan kegiatan praktik. Media yang digunakan dalam pembelajaran teori menggunakan media proyeksi dengan program *power point* dan metode ceramah serta tanya jawab. Dalam kegiatan praktik, guru menggunakan media realia berupa alat dan bahan yang berkaitan dengan materi prosedur penanganan *guest laundry* yang akan didemonstrasikan. Multimedia pembelajaran *bilingual* sebagai media pembelajaran pada materi prosedur penanganan *guest laundry* belum tersedia. Namun, sarana dan prasarana sekolah sudah tersedia untuk menunjang penggunaan multimedia, sehingga menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran dapat terlaksana. Hooper dalam (Prmono, 2008, hal. 2) menyebutkan multimedia pembelajaran adalah paket multimedia interaktif dimana

di dalamnya terdapat langkah-langkah instruksional yang didesain untuk melibatkan pengguna secara aktif di dalam proses pembelajaran. Multimedia memiliki beberapa keunggulan bila dibandingkan dengan media-media lainnya seperti buku, audio, video, atau televisi. Keunggulan yang paling menonjol adalah interaktivitas.

Hasil observasi dari dua kegiatan yang telah diamati menunjukkan bahwa penggunaan media proyeksi dengan program *power point* sebagai media pembelajaran dirasa kurang maksimal untuk menyampaikan teori, karena materi prosedur penanganan *guest laundry* banyak menggunakan istilah asing. Penggunaan media realia sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian dan memotivasi belajar peserta didik, tetapi kurang maksimal karena waktu yang diperlukan lebih lama untuk menerangkan langkah-langkah prosedur penanganan *guest laundry*, serta biaya yang dikeluarkan lebih mahal. Pembelajaran menggunakan media realia dengan metode demonstrasi tidak dapat menjangkau seluruh kelas, karena media tidak dapat diperbesar atau dilakukan berulang-ulang. Media proyeksi dengan program *power point* juga dinilai kurang maksimal sebagai media pembelajaran karena banyaknya materi yang harus dipahami dan istilah asing yang dilafalkan peserta didik dengan batasan waktu tertentu. Sedangkan dalam pembelajaran bahasa Inggris diperlukan pengulangan dan latihan.

Penggunaan media proyeksi dengan program *power point* sederhana belum dapat menjangkau seluruh peserta didik. Kondisi ini disebabkan karena tampilan program *power point* kurang menarik, penggunaan teks yang terlalu banyak dalam satu *slide*, gambar yang ditampilkan berukuran kecil, dan warna *background* yang redup. Guru tidak melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media, sehingga tidak

mengembangkan kemampuan peserta didik.

Media proyeksi dengan program *power point* sebagai media pembelajaran juga dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri, tetapi peserta didik kurang menunjukkan ketertarikan pada program *power point* yang ditayangkan guru, sehingga sebagian peserta didik pasif bertanya. Penggunaan media proyeksi dengan program *power point* sebagai media pembelajaran juga tidak memberikan pengalaman baru kepada peserta didik, karena *power point* yang digunakan pada materi prosedur penanganan *guest laundry* masih berupa *power point* sederhana yang berisi teks dan gambar saja pada materi prosedur penanganan *guest laundry*.

Kebutuhan media dapat dirumuskan menjadi beberapa tujuan dalam pembuatan multimedia pembelajaran *bilingual*, yaitu membuat inovasi media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman materi prosedur penanganan *guest laundry* dalam mata pelajaran *laundry* dan membuat multimedia pembelajaran *bilingual* dengan penyajian menarik yang dapat mengatasi kendala minat belajar peserta didik. Selain media realia dan media proyeksi dengan program *power point*, dibutuhkan media lain seperti multimedia pembelajaran untuk memperoleh pembelajaran yang maksimal. Argumen tersebut ditunjang dengan pendapat Bates dalam (Pramono, 2008, hal. 3) bahwa diantara media-media lain interaktivitas multimedia atau media lain berbasis komputer adalah yang paling nyata. Keunggulan multimedia adalah hal interaktivitas, yaitu media ini secara inheren memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi. Interaksi ini bervariasi dari yang sederhana hingga yang kompleks. Interaksi sederhana misalnya pengguna harus menekan *keyboard* atau melakukan klik dengan *mouse* untuk berpindah-pindah halaman (*display*) atau memasukkan jawaban dari

suatu latihan dan komputer merespon dengan memberikan jawaban benar melalui suatu umpan balik (*feedback*). Manfaat lain bagi pengguna multimedia didukung oleh pendapat Fenrich dalam (Pramono, 2008) diantaranya: (1) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran; (2) Peserta didik belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa; (3) Peserta didik akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik seketika; (4) Peserta didik menghadapi suatu evaluasi obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan; (5) Peserta didik menikmati privasi dimana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan; (6) Peserta didik saat kebutuhan muncul (*'just-in-time' learning*); (7) Belajar kapan saja tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, dapat disimpulkan perlu adanya pembuatan multimedia pembelajaran *bilingual* pada materi prosedur penanganan *guest laundry* yang dapat menunjang penguasaan pemahaman materi dan pelafalan istilah asing pada materi prosedur penanganan *guest laundry* dalam mata pelajaran *laundry*.

### **Rancangan Multimedia Pembelajaran *Bilingual* pada Materi Prosedur Penanganan *Guest Laundry***

Pembuatan ini diawali dengan pengumpulan bahan berupa sketsa rancangan *layout*, gambar, teks, suara pengucapan bahasa Inggris untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang menarik. Kemudian dilakukan penyusunan *flowchart* untuk menyusun alur pembuatan multimedia pembelajaran dan penyusunan *storyboard*.

Uraian tersebut didukung oleh penelitian terkait perancangan multimedia

interaktif oleh Fanny dan Suardiman (2013, hlm.6) bahwa tahap pengumpulan bahan berupa teks, gambar, dan suara bertujuan untuk membuat multimedia interaktif yang menarik. Prosedur pembuatan multimedia pembelajaran *bilingual* yaitu; analisis kebutuhan, identifikasi materi, menentukan model pembelajaran, desain *flowchart*, penulisan *storyboard*, pengumpulan bahan grafis, pengumpulan bahan animasi, pemrograman, *finishing*, dan revisi produk akhir sesuai dengan model perancangan menurut (Darmawan, 2012).

### **Produk Multimedia Pembelajaran *Bilingual* Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Prosedur Penanganan *Guest Laundry***

Tahap selanjutnya dari pembuatan multimedia pembelajaran *bilingual* adalah melakukan produksi. Konsep pada multimedia pembelajaran ini menggunakan konsep desain *flat style*. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nafisah (2003, hlm. 2) bahwa perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir (*flowchart*), yang merupakan bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem. Desain tampilan yang sederhana dan komunikatif menjadi bahan pertimbangan dalam memilih konsep tersebut. Rancangan alur materi multimedia pembelajaran mengacu pada silabus yang digunakan di SMKN 9 Bandung ditampilkan lebih sederhana agar tampilan layar tidak penuh, mulai dari *guest laundry, order taker, valet, pick up, marking, checking, washing, dry cleaning, drying, pressing, packing, delivering*, struktur organisasi *laundry*, jenis perlengkapan dan peralatan manual *laundry*, jenis perlengkapan dan peralatan

makinal *laundry*, bahan pencuci di *laundry*, *laundry form*, dan evaluasi.

Pada tahap ini rancangan visualisasi multimedia dan naskah rancangan. Tahap ini juga merupakan perakitan media atau penggabungan seluruh bahan materi seperti: materi pembelajaran, gambar, animasi, teks, audio dengan bantuan *Adobe Flash CS5*, *Photoshop*, dan *Illustrator*. Pada tahap produksi digunakan *software* utama *Adobe Flash*, penggunaan *software* ini bertujuan untuk membuat multimedia pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kompleks dengan adanya perintah *action script*.

Penggunaan *software Adobe Flash* dalam produksi multimedia pembelajaran *bilingual* ini didukung dengan penelitian Setyawan (2017, hlm. 3) yang menggunakan *software Adobe Flash*, dalam penelitiannya diungkapkan bahwa dengan menggunakan *software Adobe Flash* untuk memproduksi multimedia pembelajaran akan menciptakan visualisasi materi dengan menarik, dapat mengatasi keterbatasan waktu dan kesulitan peserta didik dalam menggambarkan, memahami dan memvisualisasikan materi khususnya pada materi prosedur penanganan *guest laundry*.

*Publishing* merupakan tahap ekstraksi *file* multimedia pembelajaran yang bertujuan agar multimedia pembelajaran dapat digunakan tanpa harus adanya *software Adobe Flash*. Selanjutnya dilakukan *burning file* kedalam *compact disk* untuk menghindari hilangnya file dan bisa digunakan oleh peserta didik ataupun pendidik di SMKN 9 Bandung. Hasil akhir dari penelitian berupa *compact disk* ini akan diberikan kepada pendidik di SMKN 9 Bandung untuk kemudian bisa digunakan dalam proses pembelajaran. *Compact disk* ini juga bisa digunakan oleh calon praktikan PPL pada program keahlian akomodasi perhotelan. Uraian tersebut sejalan dengan penuturan Suyanto (2003, hlm. 50) bahwa

multimedia interaktif *offline* adalah media interaktif yang cara penyampaiannya tidak melalui jalur/kawat/saluran/jaringan, contohnya CD interaktif. Media ini termasuk media lini bawah karena sasarannya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.

### **Expert Judgement Multimedia Pembelajaran Bilingual Oleh Ahli Media dan Ahli Materi.**

*Expert judgement* yang dilakukan oleh satu orang ahli media dan ahli materi, dalam penelitian ini terdiri dari tiga aspek penilaian, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual dan desain pembelajaran.

*Expert judgement* yang dilakukan oleh ahli media, ditemukan beberapa saran dan masukan untuk perbaikan multimedia pembelajaran. Masukan dan saran ahli media, yaitu: (a) Penggunaan latar belakang musik jangan sampai mengganggu suara utama yang perlu didengar dengan baik oleh *user* maupun *audience* (volume dan penyetelan *on/off* perlu disesuaikan). (b) Suara video dan latar belakang musik juga perlu diatur otomatis (volume musik mengecil/*off* ketika video dijalankan). (c) Pastikan semua *link* atau tombol berfungsi dengan baik, sehingga memudahkan *user* (pemula) dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran *bilingual*. (d) Perhatikan ikon, ukuran, dan letak *button*, juga efek *hover* dan *on click* untuk memudahkan navigasi program. (e) Sebaiknya gunakan *image free* atau milik pribadi dan sesuaikan dengan deskripsi materi. (f) Analisis kembali level dari setiap materi untuk menentukan navigasi yang diperlukan.

Hasil *expert judgement* yang dilakukan oleh ahli media disertai dengan uraian saran masukan di atas berada pada kategori layak digunakan dengan revisi. (a) Materi lebih difokuskan lagi, yaitu konsistensikan pemilihan materi antara



*guest laundry* atau *house laundry*. (b) Konten materi dan bahasa lebih difokuskan lagi. (c) Ukuran teks pada materi lebih dibesarkan lagi sehingga memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran. (d) Pada *body text* sebaiknya tidak bernarasi panjang, cukup *point-pointnya* saja. (e) Konten materi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (cek silabus *laundry* kelas XII yang terbaru).

Hasil *expert judgment* yang dilakukan oleh ahli materi disertai dengan uraian saran masukan di atas berada pada kategori layak digunakan dengan revisi. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Fanny dan Suardiman (2013, hlm. 6) ditemukan bahwa *expert judgment* oleh ahli media berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual yang dinyatakan layak oleh ahli media, dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Secara umum menurut ahli media, multimedia pembelajaran yang dibuat sudah cukup baik dan mudah digunakan. Hal ini dibuktikan dengan tingkat kelayakan multimedia pembelajaran dengan hasil validasi sebesar 78,9%. Namun demikian, berdasarkan hasil *expert judgment* oleh ahli media ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan peneliti dapat melakukan revisi produk. Hasil *Expert judgment* oleh ahli materi ditemukan bahwa produk multimedia pembelajaran *bilingual* yang dibuat oleh peneliti berada pada kategori layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi mendapatkan hasil kelayakan sebesar 88,14%. Dapat disimpulkan bahwa menurut ahli media dan materi multimedia pembelajaran *bilingual* layak digunakan (kategori layak). Namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki agar multimedia pembelajaran *bilingual* yang dibuat lebih baik lagi baik dari segi media maupun isi materi.

## KESIMPULAN

1. Analisis kebutuhan terhadap proses pembelajaran di kelas, ditemukan bahwa dalam materi prosedur penanganan *guest laundry* banyak menggunakan istilah asing dalam bahasa Inggris, sehingga dalam pembelajaran perlu menggunakan metode *drill* (latihan) dan pengulangan, untuk itu multimedia pembelajaran *bilingual* dipilih sebagai media belajar pada materi prosedur penanganan *guest laundry* karena komponen pada media ini lebih kompleks yaitu terdiri dari gambar, animasi, teks, audio dan video serta dapat digunakan tanpa batasan waktu sesuai dengan keinginan pengguna.
2. Perancangan multimedia pembelajaran ini diawali tahap analisis kebutuhan, identifikasi materi, menentukan model pembelajaran, desain *flowchart*, penulisan *storyboard*, pengumpulan bahan-bahan grafis, pengumpulan bahan animasi, teks, audio yang isi materi dan konsep perancangannya disesuaikan dengan silabus yang berlaku di SMKN 9 Bandung.
3. Produksi multimedia pembelajaran dilakukan berdasarkan konsep ide pada tahap perancangan dan adanya saran perbaikan dari ahli untuk menyempurnakan tampilan multimedia pembelajaran. Pada tahap produksi pembuatan multimedia pembelajaran *bilingual* dibutuhkan beberapa perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat menunjang produksi multimedia pembelajaran. Perangkat lunak utama yang digunakan dalam produksi ini menggunakan *software adobe flash CS5* dan perangkat keras utama yang digunakan adalah *personal computer* dengan spesifikasi yang dapat menunjang proses produksi. Hasil akhir dari penelitian ini merupakan multimedia pembelajaran *bilingual* berupa *compact disk*.
4. *Expert judgment* dilakukan oleh dua orang, yaitu ahli media dan guru mata pelajaran produktif sebagai ahli

materi.ditemukan bahwa produk yang dibuat berada pada kategori layak digunakan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ariawan, I. G. dkk. 2014. *Pengembangan Modul Ajar Simulasi Digital Pokok Bahasa Animasi 2 Dimensi dengan Model Pembelajaran SAVI untuk Peserta didik Kelas X SMK Negeri 1 Singaraja*, 3(5) hlm, 382-388
- Benigno, I., Wirjawan, D., Indrasutanto, T. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Bilingual "VOCARELI" Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis*. Universitas katolik Widya. Mandala Surabaya. Vol. 19, No. 55. [Online]. Diakses dari: <http://media.neliti.publication.com>
- Darmawan, D. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fanny. A.M., & Suardiman, S.P. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*. Jurnal Prima Edukasia. 1 (1), hlm.6.
- Fauzi, M.T. 2014. *Pengembangan Multimedia Interaktif Bilingual Learning Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Sebagai Sumber Belajar Kimia Pada Materi Pokok Asam Dan Basa*. Hlm. 73. [Online]. Diakses dari: <http://digilib.uin-suka.ac.id>
- Maharani, Neni, Mirna. 2016. *Peningkatan Penguasaan Pengetahuan Public Area Melalui Penggunaan Media Proyeksi Pada Peserta Didik Di SMK Negeri 15 Bandung*. Vol. 2. No. 1 JurnalFamilyEdu. [Online]. Diakses dari:<http://jurnalfamily.edu>
- Mahnun, N. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. UIN Suska Riau. Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37, No. 1. [Online]. Diakses dari: <http://ejournal.uin.suska.ac.id>
- Mardiyah, Neni, Ana. 2018. *Perancangan Multimedia Interaktif Offline Bilingual Untuk penguasaan Istilah Asing Pada Materi Public rea Di Akomodasi Perhotelan*. Vol. 4. No. 1 JurnalFamilyEdu. [Online]. Diakses dari:<http://jurnalfamily.edu>
- Nafisah, S. 2003. *Grafika Komputer*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Nikmatul, M., Neni, R., Nenden, R. 2016. *Penguasaan Pengetahuan Laundry Pada Peserta Didik Akomodasi Perhotelan di SMKN 9 Bandung*. Vol. 2, No. 1. JurnalFamilyEdu. [Online]. Diakses dari:<http://jurnalfamily.edu>
- Pramono, G. 2008. *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*. Pusat TIK Depdiknas: Jakarta
- Setyawan, A. 2017. *The Development Of Adobe Flash Profesional-Based Learning Media For Hydraulics Subject In Civil Engineering And Planning Education Department Of Yogyakarta State University*. Vol.5. No.2. [Online]. Diakses dari: <http://journal-student-uny-ac-id>
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi: Yogyakarta