

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK PEMBUATAN MINUMAN BERBASIS *SMART APPS CREATOR* (SAC) PADA MATA KULIAH *BARTENDING*

A.C. Pramesti¹, N.A. Mashabi², Mulyati³

¹²³Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Universitas Negeri Jakarta
Jakarta, Indonesia

e-mail: ardheacahya16@gmail.com¹, nurlaila@unj.ac.id², mulyati@unj.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *smart apps creator* sebagai media pembelajaran teknik pembuatan minuman pada mata kuliah *bartending*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilakukan sejak April-Oktober 2022. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan kuesioner atau angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Pengembangan media diawali dengan tahap analisis. Selanjutnya tahap desain dengan pembuatan *storyboard*. Setelah itu dilanjutkan tahap pengembangan media berbasis *smart apps creator*. Kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah dinyatakan layak, dilakukan uji coba perorangan dan uji coba terbatas oleh mahasiswa. Hasil penilaian media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *smart apps creator* pada mata kuliah *bartending* oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar 96%, oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 91,76%. Kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah dinyatakan layak, dilakukan uji coba perorangan dan uji coba terbatas oleh mahasiswa. Hasil penilaian media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *smart apps creator* pada mata kuliah *bartending* oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar 96%, oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 91,76%. Kemudian hasil uji coba perorangan mahasiswa memperoleh nilai sebesar 100% dan hasil uji coba terbatas mahasiswa memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 94,8%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *smart apps creator* pada mata kuliah *bartending* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran teknik pembuatan minuman.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Smart Apps Creator; Teknik Pembuatan Minuman

Abstract

This study aims to produce learning media products based on smart apps creators as learning media for beverage making techniques in bartending courses. The method used in this research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research was conducted from April to October 2022. The data collection technique for this development research used a questionnaire or questionnaire. The data analysis technique used is descriptive quantitative. Media development begins with the analysis stage. Next is the design stage by making storyboards. After that, it was continued with the development stage of media based on smart apps creator. Then a validation test was carried out by material experts and media experts. After being declared feasible, individual trials and limited trials were carried out by students. The results of the assessment of smart apps creator-based beverage-making technique learning media in the bartending course by material experts obtained a score of 96%, by media experts obtained a value of 91.76%. Then a validation test was carried out by material experts and media experts. After being declared feasible, individual trials and limited trials were carried out by students. The results of the assessment of smart apps creator-based beverage-making technique learning media in the

bartending course by material experts obtained a score of 96%, by media experts obtained a value of 91.76%. Then the results of the individual student trials obtained a score of 100% and the results of the limited trial students obtained an overall average of 94.8%. The results of the study show that learning media for making drinks based on smart apps creator in bartending courses is appropriate for use as learning media for making drinks.

Keywords: *Learning Media; Smart Apps Creator; Beverage Making Techniques*

PENDAHULUAN

Berkembang pesatnya ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi yang semakin canggih membawa pengaruh besar bagi kehidupan manusia. Pada era digital ini kemajuan teknologi dan informasi dapat digunakan dan dijangkau oleh siapapun dan dimanapun selama terkoneksi jaringan internet. Pendidikan menjadi salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dari adanya kemajuan teknologi khususnya dalam proses pembelajaran. Pendidikan merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan dan informasi serta salah satu faktor yang sangat penting dalam memajukan kehidupan manusia bahkan dalam kesejahteraan suatu bangsa.

Menurut Mega (2022), para pendidik pada era *society 5.0* dituntut menguasai keahlian, kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global. Selain itu, pendidikan harus membentuk generasi kreatif, inovatif serta kompetitif. Salah satu cara untuk mencapainya yaitu dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan dan menanamkan peserta didik dengan pembelajaran berbasis teknologi. Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Wahid (2018), komponen penguasaan guru mengimplementasikan proses pembelajaran yang didukung oleh media dan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dalam keberlangsungan sistem pendidikan terdapat sebuah rangkaian proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, teknologi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao 2018:103). Media pembelajaran menurut Nurrita (2018:172) yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan beberapa media yang digunakan dalam menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu pembelajaran yang membantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke peserta didik yang menerima pesan atau informasi (Zahwa & Syafii, 2022:64). Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah sesuatu yang digunakan untuk membantu pendidik menyalurkan ilmu pengetahuan dan menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Untuk mempelajari materi belajar dibutuhkan penerapan media pembelajaran yang efektif terhadap mahasiswa. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu mahasiswa agar lebih meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan.

Untuk mempelajari materi belajar dibutuhkan penerapan media pembelajaran yang efektif terhadap mahasiswa. Adanya teknologi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu mahasiswa agar lebih meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran yaitu Smart Apps Creator (SAC). Smart Apps Creator (SAC) merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat fitur-fitur multimedia berbasis seluler, desktop, maupun website. SAC

juga merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi mobile android dan IOS sehingga mempermudah peserta didik untuk membuka sumber belajar di smartphone (Helly et al. 2022). Smart Apps Creator (SAC) adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat multimedia dengan hasil akhir dari pengembangannya dapat dikonversikan menjadi beberapa basis yaitu mobile, desktop, dan web. Aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran. Dengan begitu, belajar tidak terikat oleh tempat dan waktu, artinya belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Faqih, 2020).

Banyaknya fitur ataupun *platform* yang menunjang pembelajaran membuat peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dengan mengkombinasikan strategi mengajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi (Purnasari & Sadewo, 2020:190). Adanya media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* akan membuat materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik karena terdapat penjelasan materi, *video* atau foto pendukung materi dan kuis yang menarik dari materi pelajaran sehingga akan tercipta pembelajaran yang aktif, efektif dan mandiri. Serta diharapkan dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Senada dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Khasanah & Rusman (2021:1008), pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* yang berisi *slide* presentasi, *video* pendukung dan materi yang relevan serta penugasan diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pemakai khususnya siswa dalam proses belajarnya. Guru pun harus terus mendorong siswa agar kooperatif memanfaatkan semua fitur yang disediakan dalam media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)*.

Menurut Tafonao (2018:103), media pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan semakin berimajinasi. Selain itu, media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik serta mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Sedangkan menurut Nurrita (2018:172) pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Mata kuliah *Bartending* merupakan salah satu mata kuliah yang masuk dalam mata kuliah konversi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk mengembangkan kemandirian dalam pembelajarannya. Menurut Isdarmanto (2016:5) *bartending* yaitu pengetahuan mengenai cara mengoperasikan *Bar* dalam kegiatan membuat, meramu serta menciptakan berbagai macam jenis minuman campuran baik yang tidak beralkohol (*mocktail*) dan minuman campuran yang beralkohol (*cocktail*) dari berbagai bahan minuman yang berbeda menjadi suatu jenis minuman yang bermanfaat serta dapat disajikan atau dijual kepada orang lain. Sebelum mahasiswa masuk ke dalam dunia industri dibutuhkan bekal yang cukup untuk menunjang pembelajaran tersebut. Menguasai pengetahuan tentang teknik pembuatan minuman menjadi salah satu materi penting pada mata kuliah *Bartending*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *Bartending*, diperoleh informasi bahwa pembelajaran mata kuliah *Bartending* masih menggunakan buku dan *power point* sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah digunakan saat ini kurang relevan dengan kebutuhan sasaran dan teknologi. Pada materi teknik pembuatan minuman agar tidak mudah terlupa dan lebih mengingat materi tersebut maka media pembelajaran seharusnya menekankan pada pemberian contoh nyata. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan sasaran dan teknologi untuk meningkatkan pemahaman mengenai teknik pembuatan minuman sehingga membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik dan mengingat materi serta untuk menjadikan mahasiswa belajar mandiri.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul 'Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pembuatan Minuman Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada Mata Kuliah *Bartending* untuk menunjang pembelajaran mahasiswa.

METODE

Metode pengembangan produk yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2019:394) menyatakan bahwa "*educational research and development is a process used to develop and validate educational product*" yang berarti penelitian dan pengembangan adalah proses atau metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan yaitu proses atau metode untuk mengembangkan suatu produk baru atau produk yang telah ada dan memvalidasi produk tersebut. Tempat pelaksanaan penelitian pengembangan media ini dilakukan di Universitas Negeri Jakarta. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan April - Oktober 2022. Dalam penelitian pengembangan ini, yang menjadi subjek penelitian yaitu 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan 11 mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Akomodasi Perhotelan. Menurut Arikunto dalam Ulwawiyah (2018:4) uji coba untuk kelompok kecil atau *small group* dapat dilakukan kepada 4-14 responden, kemudian untuk kelompok besar antara 15-50 responden.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Menurut Purnamasari (2019:25) model ADDIE ialah model yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Namun, pada penelitian ini hanya melakukan tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain) dan *Development* (pengembangan) karena keterbatasan waktu.

Tahap analisis yaitu tahap awal, diperlukan analisis mengenai kebutuhan permasalahan pengembangan media pembelajaran. Setelah dilakukan analisis masalah, perlu adanya pengembangan media pembelajaran baru yang relevan dan peneliti perlu menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran baru tersebut. Dalam menganalisis, diusahakan rancangan media pembelajaran dapat di uji coba dan setelah itu perlu dilakukan analisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut.

Tahap desain, pada tahap ini dibuat struktur konten media pembelajaran yang sebelumnya telah dilakukan analisis. Kemudian tahap pengembangan, dilakukan kegiatan produksi media pembelajaran yaitu menuangkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Setelah media pembelajaran dikembangkan, kemudian akan diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media serta di uji coba kepada mahasiswa.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur fenomena berdasarkan kondisi yang ada. Menurut Sugiyono (2019:156) instrumen penelitian yaitu suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti.

Tahap pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini teknik yang digunakan yaitu kuesioner atau angket. Menurut Sugiyono (2019:199) kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner atau angket disebarkan pada ahli materi dan ahli media untuk divalidasi dan selanjutnya dilakukan uji coba kelayakan produk oleh mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif.

Dilakukan perhitungan untuk menganalisis validasi para ahli menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor kriteriaum}} \times 100\% \quad (1)$$

Sumber: Kartini & Putra (2020:14)

Keterangan:

P : Persentase Per Item Pertanyaan

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi Ahli

No	Skor Validasi (%)	Kriteria
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

Sumber: Kartini & Putra (2020:14)

Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk menganalisis uji coba mahasiswa menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor kriteriaum}} \times 100\% \quad (2)$$

Sumber: Kartini & Putra (2020:14)

Keterangan:

P : Persentase Per Item Pertanyaan

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validasi Ahli

No	Skor Validasi (%)	Kriteria
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

Sumber: Kartini & Putra (2020:14)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada Mata Kuliah *Bartending* ini didasari dengan adanya Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dimana bertujuan untuk mengembangkan kemandirian dalam pembelajarannya. Pada era kemajuan teknologi, media pembelajaran yang telah digunakan saat ini masih menggunakan buku dan *powerpoint*. Media pembelajaran menurut Mawardi et al. (2019) adalah segala bentuk yang digunakan untuk membawa pesan-pesan atau informasi yang memiliki manfaat dan tujuan pembelajaran. *Smart Apps Creator (SAC)* yaitu sebuah aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat *mobile learning* tanpa menggunakan kode pemrograman yang dapat menghasilkan format *HTML5* dan *exe* (Nengsih et al. 2022). Menurut

Elviana (2022) dengan menggunakan media *Smart Apps Creator (SAC)* membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, aktif (interaktif) dan dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik.

Menguasai pengetahuan tentang teknik pembuatan minuman menjadi salah satu materi penting pada Mata Kuliah *Bartending*. Pemberian materi melalui buku atau *powerpoint* tersebut dinilai mudah terlupakan oleh mahasiswa. Sejalan dengan yang dikatakan Ghea dalam Septiko et al. (2018) bahwa peserta didik akan lebih cepat mengingat dan mempelajari suatu hal dengan media yang berwarna dan menampilkan visual yang lebih tinggi daripada tulisan. Pada materi teknik pembuatan minuman agar tidak mudah terlupa dan lebih mengingat materi tersebut maka media pembelajaran seharusnya menekankan pada pemberian contoh nyata seperti *video* yang dikemas dalam media pembelajaran yang relevan bagi kebutuhan sasaran dan teknologi untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan mengenai teknik pembuatan minuman dan mengingat materi serta dapat menjadikan mahasiswa belajar mandiri kapan saja dan dimana saja.

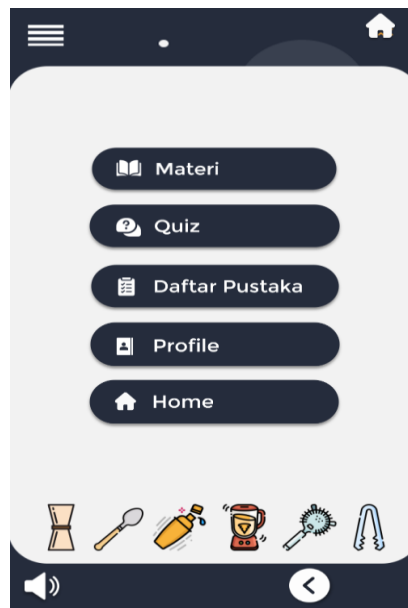
Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* yang diharapkan agar mahasiswa lebih mengerti dan lebih memahami materi yang diberikan serta dapat membuat mahasiswa belajar mandiri. Penelitian ini, dimulai pada tahap analisis yang dimana kegiatan utamanya yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru. Pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara kepada dosen pengampu Mata Kuliah *Bartending* dan diperoleh informasi bahwa pembelajaran *Bartending* masih menggunakan buku dan *power point* sebagai media pembelajaran, dimana media pembelajaran yang telah digunakan kurang relevan dengan kebutuhan sasaran dan teknologi. Mata Kuliah *Bartending* juga termasuk dalam mata kuliah konversi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk meningkatkan kemandirian dalam pembelajarannya. Pengetahuan tentang teknik pembuatan minuman menjadi salah satu materi penting pada pembelajaran *Bartending*. Pada materi teknik pembuatan minuman agar materi tidak mudah terlupa dan lebih mengingat materi tersebut seharusnya menekankan pada pemberian contoh nyata seperti *video*. Dari hasil analisis tersebut peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan sasaran dan teknologi yaitu media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* untuk menunjang pembelajaran *Bartending*.

Kemudian pada tahap desain peneliti membuat rancangan desain media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* berdasarkan tahap analisis yang telah dilakukan sebelumnya dalam bentuk *storyboard*. Dalam media pembelajaran tersebut terdapat *cover* awal, tampilan utama yang terdapat petunjuk penggunaan dan kompetensi, tampilan menu yang terdiri dari materi yang berupa pengertian tertulis dan *video*, kuis, profil untuk mengetahui informasi tentang pengembang media pembelajaran, daftar pustaka untuk mengetahui informasi sumber referensi dan menu *home* untuk kembali pada halaman awal media pembelajaran. Selanjutnya pada tahap pengembangan peneliti menuangkan spesifikasi desain yang dilakukan pada tahap desain ke dalam bentuk nyata atau media. Berikut ditampilkan media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *Smart Apps Creator (SAC)*.



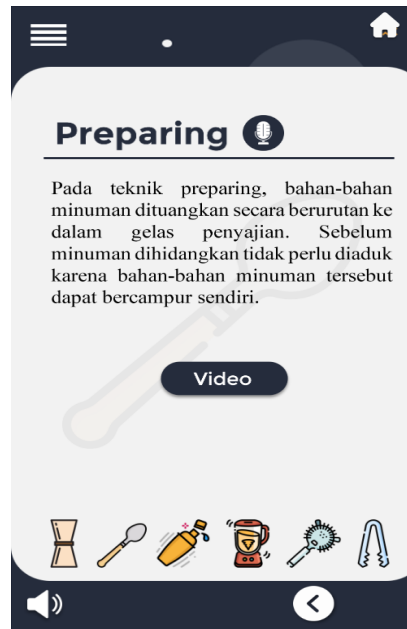
Gambar 1. Tampilan Awal

Tema tampilan awal menggunakan warna biru dan terdapat gambar *shaker* sebagai lambang pembelajaran *Bartending*.



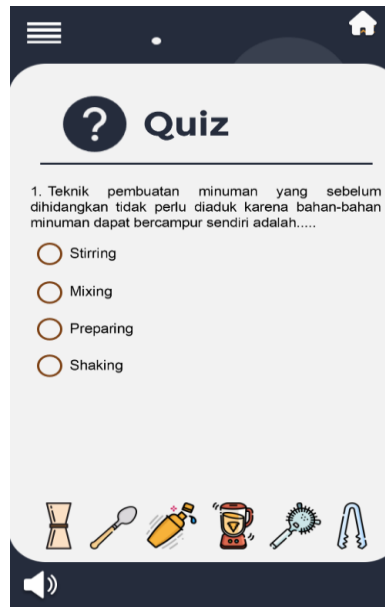
Gambar 2. Tampilan Menu

Pada tampilan menu terdapat beberapa pilihan yaitu, menu materi, menu *quiz*, menu daftar pustaka, menu profil dan menu *home* untuk kembali ke tampilan awal.



Gambar 3. Tampilan Materi

Pada halaman materi terdapat pengertian dari macam-macam teknik pembuatan minuman. Kemudian terdapat tombol *speaker* untuk menyalakan suara dan tombol menuju *video* materi pembelajaran tersebut.



Gambar 4. Tampilan Quiz

Pada halaman *quiz* terdapat soal terkait materi teknik pembuatan minuman. Soal akan otomatis terganti pada soal selanjutnya apabila pengguna sudah mengisi soal sebelumnya.

Pada penelitian pengembangan ini dilakukan uji validasi dan uji coba produk. Uji validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar instrumen penilaian yang telah

disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang valid. Berikut hasil validasi yang dilakukan ahli materi dan ahli media.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Keterangan	Hasil Penilaian	Kategori
Ahli Materi	96%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada tabel 3, hasil penilaian validasi ahli materi yaitu sebesar 96%. Dilihat dari skor validasi ahli materi maka termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa aspek pada validasi materi, media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* ini layak digunakan untuk menunjang pemahaman pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Media

Keterangan	Hasil Penilaian	Kategori
Ahli Media	91,76%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada tabel 4, hasil penilaian validasi ahli media yaitu sebesar 91,76%. Dilihat dari skor validasi ahli media maka termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa aspek pada validasi media, media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* ini layak dan mudah digunakan untuk menunjang pemahaman pembelajaran.

Setelah memperoleh hasil validasi kelayakan dari ahli materi dan ahli media selanjutnya dilakukan uji coba kelayakan produk oleh mahasiswa menggunakan lembar instrumen penilaian yang telah disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang valid. Berikut hasil uji coba yang dilakukan mahasiswa.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Perorangan

Keterangan	Hasil Penilaian	Kategori
Uji Perorangan	100%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada tabel 5, hasil penilaian uji coba perorangan yaitu sebesar 100%. Dilihat dari skor uji coba perorangan maka termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* berjalan dengan baik dan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba terbatas.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Terbatas

Keterangan	Hasil Penilaian	Kategori
Uji Terbatas	94,8%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada tabel 6, hasil penilaian uji coba terbatas yaitu sebesar 94,8%. Dilihat dari skor uji coba terbatas maka termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* berjalan dengan baik dan dapat digunakan untuk menunjang pemahaman pembelajaran.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan sangat valid dan sangat layak digunakan dan dikembangkan lebih lanjut untuk dapat dilakukan uji keefektifitasannya. Sehubungan dengan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* yang dikembangkan mencapai kriteria valid dan dapat diterapkan pada mata kuliah Bartending. Hal ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik menurut Arsyad dalam Cahyadi (2019) kriteria media pembelajaran yang baik yaitu jelas dan rapi, menarik,

cocok dengan sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes, dan bertahan. Sejalan juga dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Susanti et al. (2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android Smart Apps Creator* Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia” menunjukkan, bahwa media pembelajaran interaktif Teroka Bahasa Indonesia berbasis *android* dengan menggunakan *Smart Apps Creator* tergolong valid dan layak untuk digunakan serta tergolong dalam kriteria efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa di Perguruan Tinggi.

Berdasarkan hal tersebut penilaian pengembangan media pembelajaran teknik pembuatan minuman pada aspek materi yang dijelaskan sudah lengkap dan tepat sesuai RPS Mata Kuliah *Bartending*. Sedangkan pada aspek media dinilai mudah digunakan dan dapat dijalankan pada sistem *android* maupun *iOS*. Sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran *Bartending* khususnya materi teknik pembuatan minuman di dalam kelas maupun pembelajaran mandiri di luar kelas. Media pembelajaran tidak terbatas oleh waktu sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, tampilan media pembelajaran sudah menarik minat mahasiswa serta media pembelajaran sangat mudah sebagai media pembelajaran teknik pembuatan minuman pada mata kuliah *Bartending*.

Pada penelitian pengembangan ini, ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan terkait media pembelajaran yang diperoleh. Kelebihan pada penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran menarik minat belajar, media pembelajaran sangat mudah untuk digunakan, penyampaian materi pembelajaran sudah tepat dengan tujuan pembelajaran, memudahkan proses belajar, memudahkan pemahaman materi, media pembelajaran dapat dijalankan pada sistem *android* atau *iOS* dan media pembelajaran tidak terbatas oleh waktu sehingga dapat digunakan kapan saja. Sedangkan kekurangan pada penelitian pengembangan ini yaitu materi pembelajaran hanya terbatas pada teknik pembuatan minuman dan memerlukan kuota untuk mengakses media pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada Mata Kuliah *Bartending* yang telah dilakukan dan ditinjau dari hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media serta uji coba perorangan (*one to one*) dan uji coba terbatas (*small group*) oleh mahasiswa, diperoleh kategori sangat baik. Adapun hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar 96% dan hasil uji validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 91,76%. Selanjutnya, hasil uji coba kelayakan media pembelajaran ini pada uji coba perorangan memperoleh nilai sebesar 100% dan pada uji coba terbatas memperoleh nilai sebesar 94,8%. Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* pada Mata Kuliah *Bartending* layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan mengenai materi teknik pembuatan minuman serta dapat menjadikan mahasiswa belajar mandiri kapan saja dan dimana saja.

Pada penelitian pengembangan ini terdapat beberapa saran, untuk mahasiswa diharapkan menggunakan media pembelajaran ini sebagai media pembelajaran *Bartending* agar menambah pengetahuan tentang teknik pembuatan minuman. Kepada peneliti selanjutnya yang tertarik agar melanjutkan penelitian ini sampai tahap uji efektifitas produk, sehingga media pembelajaran ini dapat dikembangkan hingga menjadi media pembelajaran yang efektif serta menambahkan beberapa materi didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur* (1st ed., Vol. 1).Laksita Indonesia.
- Elviana, D. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (Sac) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 746-760. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46270>
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *KONFIKS JURNAL BAHASA, Sastra Dan Pengajaran*, 7(2), 27–34. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiiks/article/view/4556>
- Helly, A. M. H., Lagu, D. B., & Blegur, I. K. S. (2022). Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02), 158–168. <https://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/circle/article/view/6101>
- Isdarmanto. (2016). *BARTENDING* (1st ed.). Gerbang Media Aksara.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4, 12–19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Mawardi, G., Iriani, T., & Daryati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 8(1), 24–30. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v8i1.8485>
- Nengsih, E. S., Firdaus, M., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan Smart APPS Creator (SAC) Dalam Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)*, 4(2), 501-511. <https://jurnal.mipatek.ikipgriptk.ac.id/index.php/JPPM/article/view/462>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal PENA SD*, 5(1), 23–31. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189–196. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Septiko, W. A., Aminul Akbar, M., & Afirianto, T. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Platformer Kisah Gajah Mada Menyatukan Nusantara Menggunakan Metode Iterative With Rapid Prototyping*, 2(12), 5983-5989. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3483>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Sutopo, Ed.). Alfabeta.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minata Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulwawiyah, L. I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Dan Implementasi Online Assessment Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D & 3D Untuk Kelas XI MM Di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/27544>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>