

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA KULIAH PENGOLAHAN MAKANAN INDONESIA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BOGA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Arie Resta Syahputra¹, Erli Mutiara², Ana Rahmi³, Fatma Tresno Ingtyas⁴, Nikmat Akmal⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Tata Boga, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga,
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Corresponding Author:

Email: arieresta06@gmail.com

Abstract.

This study aims to : (1) Produce Macromedia Flash 8 Learning Media for Indonesia Food Processing Courses; (2) To Find Out The Feasibility of Macromedia Flash 8 Learning Media in The Indonesian Food Processing Course by Material Experts, Media Experts, and Student Response. The location of the research was carried out in the Culinary Education Study Program, Medan State University. The time for research is August-October 2022. This research uses a 4-D development model which is limited to 3 steps, namely (1) Define; (2) Design; and (3) Development. The research subjects consisted of 1 material expert, 1 media expert and 30 Culinary Education Study Program Students. The data collection technique uses a questionnaire to capture material quality data, media quality data, and media acceptance data. Data were analyzed using descriptive statistical techniques. Based on the results of this study, the results of the analysis of the needs of lecturers and students show that all lecturers and students need Macromedia Flash 8 learning media, each with a score of ≥ 50 percent. The product produced is Macromedia Flash 8 learning media which has been tested for its feasibility according to material expert, media expert, and student responses. The result of the material expert validation obtained a feasibility percentage of 94,4 percent with the "Very Eligible" criteria. The validation results of media expert obtained an eligibility percentage of 95,3 percent with the "Very Eligible" criteria. The media acceptance results obtained a score of 4,81 in the "Very High Acceptance" category. Thus, the Macromedia Flash 8 learning media in the Indonesian Food Processing Course subject to the Typical Batak Toba Menu is suitable for use in the learning process.

Keywords: Development, Macromedia Flash 8, 4-D

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah jenis dukungan atau arah yang diberikan oleh individu yang mampu dan matang untuk menyadari bagaimana orang lain berkembang menjadi orang dewasa dengan tujuan untuk melengkapi individu yang berkependidikan dengan kemampuan yang diperlukan untuk menangani semua persyaratan hidup mereka sendiri (Husamah, dkk. 2019).

Agar mahasiswa dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada perangkat pembelajaran yang tersedia, pendidik atau dosen melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Ada banyak cara untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang aktif, inventif, efisien, dan menyenangkan. Salah satunya melibatkan penggunaan media pendidikan. Penggunaan media sebagai alat belajar mengajar melibatkan penggunaannya untuk membangkitkan ide, emosi, fokus dan bakat atau keterampilan belajar dalam rangka mendukung proses belajar mengajar (Munaidi, 2018).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, karena media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung atau perantara dalam penyampaian bahan ajar kepada mahasiswa. *Macromedia Flash 8* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran. *Macromedia Flash 8* adalah salah satu versi *software* dari *Macromedia.inc* berupa program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat web interaktif, film animasi kartun, pembuatan *company profile*, presentasi bisnis atau kegiatan dan *game flash* yang menarik (Anggara, 2008).

Macromedia Flash 8 adalah sebuah program animasi yang banyak digunakan oleh animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Diantara program-program animasi, program *Macromedia Flash 8* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, *game*, *company profile*, presentasi, *movie* dan tampilan animasi lainnya (Tim Divisi Litbang Madcoms, 2006).

Universitas Negeri medan merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang menyelenggarakan Program Studi Pendidikan Tata Boga yaitu Pengolahan Makanan Indonesia. Pengolahan Makanan Indonesia diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk memberi pengetahuan dan pemahaman tentang Makanan Indonesia Berdasarkan Daerah Wilayah, Menu Khas Indonesia, dan Makanan Populer Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara (September, 2021). Proses pembelajaran Pengolahan Makanan Indonesia di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan yaitu pembelajaran berupa teori dan praktek, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan harus spesifik dan media pembelajaran yang digunakan juga harus menarik.

Untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami mata kuliah Pengolahan Makanan Indonesia dibutuhkan media pembelajran yang mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa, karena dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan

bahan yang akan disampaikan kepada mahasiswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Salah satu media yang sesuai untuk mata kuliah pengolahan makanan Indonesia yaitu *Macromedia Flash 8*. Kelebihan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* yaitu: mampu mengimport hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga persentasi dengan *Macromedia Flash 8* dapat lebih hidup, animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol, font pada presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut, flash mampu dijalankan pada sistem operasi *windows* maupun *macintosh*, dan hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format lain.

Media *Macromedia Flash 8* dirancang khusus untuk materi Menu Khas Batak Toba. Alasan pemilihan materi Menu Khas Batak Toba sebagai variabel dalam penelitian ini karena terdapat banyak makanan khas Batak Toba yang menggunakan bumbu yang tidak di semua tempat memakainya. Ciri khas makanan Batak Toba adalah menggunakan buah andaliman yang memiliki rasa pedas getir. Selain itu, olahan dari ikan dan daging tetap mendominasi dan biasanya memiliki kuah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mhd Fauzi Amri (2020) menunjukkan bahwa tingkat penerimaan oleh pengguna masuk kedalam kriteria akseptansi sangat tinggi dengan skor rata-rata 4,64. Dengan demikian produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Indonesia Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan”**.

II. METODE

Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Medan Program Studi Pendidikan Tata Boga. Waktu penelitian pada bulan Agustus-Oktober 2022 pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri atas 4 tahapan utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Penelitian ini dibatasi pada tahap *Development* (Pengembangan). Langkah penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut:

***Define* (Pendefinisian)**

Analisis kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan media pembelajaran sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan media. Hal ini dilakukan agar pengembangan media *Macromedia Flash 8* yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa.

Design (Perancangan)

Tahapan ini dilakukan pembuatan storyboard sebagai petunjuk dalam mengembangkan tampilan *Macromedia Flash 8* agar proses pengerjaannya terstruktur dengan baik. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media *Macromedia Flash 8* diantaranya *Canva*, *CapCut* dan *Macromedia Flash 8*.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini pembuatan tampilan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* yang kemudian memasukkan materi yang didalamnya terdapat gambar dan video. Sebelumnya gambar dan video yang dimasukkan ke dalam *Macromedia Flash 8* diedit dan disesuaikan dengan materi. Terdapat dua kemungkinan hasil validasi terhadap media *Macromedia Flash 8* yakni : valid dan tidak valid.

Pada tahap ini media pembelajaran *Macromedia Flash 8* akan diuji oleh 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan 30 orang mahasiswa. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh masukan hingga media tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna dan layak untuk digunakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan angket. Angket diberikan kepada dosen dan mahasiswa. angket kelayakan media diberikan kepada 1 ahli materi dan 1 ahli media, dan angket akseptansi media diberikan kepada 30 orang mahasiswa.

Data yang terkumpul dari ahli media dan ahli materi dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Skor persentase yang dicari (P)} = \frac{\text{Perolehan skor oleh validator (f)}}{\text{Skor maksimal (N)}}$$

Skala dalam penelitian ini mengacu pada Skala Likert. dimana masing-masing dibuat menggunakan skala 1-5 kategori jawaban diberi skor atau bobot yaitu banyaknya skor atau bobot antara 1 sampai 5, dengan rincian seperti yang tertulis pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8*

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

Data yang diperoleh oleh mahasiswa dianalisis menggunakan data kuantitatif. Dalam tahap ini digunakan lima kategori pilihan jawaban sebagai berikut.

Tabel 2 Kategori Skor Penilaian Akseptansi Media

Alternatif Jawaban	Skor
--------------------	------

Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Perhitungan interpretasi jawaban mahasiswa terhadap akseptansi media dilakukan dengan rumus perhitungan (Sriadhi, 2019). Adapun langkah dan rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Interpretasi } (x) = \frac{\text{Jumlah perolehan skor } (\sum x)}{\text{Jumlah butir item } (n)}$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan Dosen dan Mahasiswa

Tahap pertama dalam pengembangan media ini adalah melakukan analisis kebutuhan dengan cara menyebar angket melalui *g-form* untuk 3 orang dosen pengampuh dan 50 orang mahasiswa.

Berdasarkan hasil perolehan data angket pada Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan membutuhkan media *Macromedia Flash 8* pada proses pembelajaran.

Tabel 3 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Responden	n	%	Klasifikasi
Dosen	3	$\geq 50\%$	Butuh
Mahasiswa	50	$\geq 50\%$	Butuh

Hasil Pengembangan Media Macromedia Flash 8

Selanjutnya pengembangan produk dilakukan berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Media pembelajaran *macromedia flash 8* ini memuat teks, gambar, audio dan video. Hasil akhir dari media yang dikembangkan ini adalah media *Macromedia Flash 8* yang telah di validasi oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media.

Hasil Kelayakan Media Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi dan revisi. Validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan dan revisi bertujuan untuk memperbaiki hal-hal yang kurang sesuai menurut penilaian para ahli.

Berdasarkan hasil perolehan data validasi ahli materi pada Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa menurut ahli materi media yang telah dikembangkan termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 4 Hasil Penilaian Ahli Materi

Keterangan	%	Klasifikasi
Validasi Tahap I	73,9	Layak
Validasi Tahap II	94,4	Sangat Layak

Berdasarkan hasil perolehan data validasi ahli media pada Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa menurut ahli media yang telah dikembangkan termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 5 Hasil Penilaian Ahli Media

Keterangan	%	Klasifikasi
Validasi Tahap I	87,0	Sangat Layak
Validasi Tahap II	95,3	Sangat Layak

Berdasarkan penelitian ini, penelitian terhadap media *Macromedia Flash 8* pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Indonesia materi Menu Khas Batak Toba menurut ahli materi dan ahli media pada tahap II dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6 Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Keterangan	%	Klasifikasi
Ahli Materi	94,4	Sangat Layak
Ahli Media	95,3	Sangat Layak
Rerata	94,8	Sangat Layak

Hasil Kelayakan Produk

Media *Macromedia Flash 8* telah divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media memiliki beberapa saran dan masukan sehingga perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk yang dikembangkan diantaranya sebagai berikut.

a. Ahli Materi

1. *Background* beberapa slide sebaiknya tidak menggunakan warna polos, melainkan dapat diganti menggunakan gambar terkait dengan materi yang dibahas.
2. Pada menu materi, tampilan nomor sebaiknya diganti menggunakan gambar terkait sesuai pembahasan.
3. Cantumkan data lengkap termasuk kedalamnya identitas dosen pembimbing skripsi serta judul penelitian.
4. Pada video arsik ikan mas, sebaiknya menambahkan tampilan akhir ikan mas utuh.

b. Ahli Media

1. Tampilan semua bahan yang akan diolah dapat disorot keseluruhan sehingga pengguna dapat melihat bahan yang akan dipersiapkan dengan jelas.
2. Tampilan gambar dan font pada setiap menu materi diperjelas warnanya.

3. Pada audio yang disediakan sebaiknya suara lebih diperbesar agar audiens dapat mendengar dengan lebih jelas.

Hasil Akseptansi Media Macromedia Flash 8

Berdasarkan hasil penelitian ini, pada Tabel 7 dapat dilihat hasil penilaian akseptansi media oleh mahasiswa.

Tabel 7 Hasil Akseptansi Media

Keterangan	Perolahan	Kategori
Total Skor	4327	Akseptansi Sangat Tinggi
Mean Skor	4,81	

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 2016).

Ariani dan Dany (2010) menjelaskan “Multimedia adalah hasil perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi dan video yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. *Macromedia Flash* merupakan salah satu multimedia yang dapat membuat video, animasi, gambar, dan suara dengan cara yang mudah dan efektif. Dengan menggunakan multimedia, hal yang abstrak dapat dikonkritkan sehingga dapat ditampilkan dihadapan siswa dan menarik minat belajarnya melalui berbagai bentuk animasi yang disajikan (Fakhri, 2018).

Macromedia Flash 8 adalah versi terbaru dari *flash*, sejak diakusisi oleh *adobe*, kemampuan fitur-fiturnya menjadi sangat dahsyat dan lengkap sehingga dapat digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi seperti animasi web, kartun, multimedia interaktif, sampai aplikasi untuk ponsel. Selain itu, *flash 8* juga kompetibel dengan *software-software* desain dan animasi lainnya (Ramadianto, 2008).

Makanan Indonesia adalah susunan makanan yang terdiri dari makanan pokok, lauk-pauk, sayuran, sambal, sedap-sedapan dan minuman. Berdasarkan waktu penyajiannya, makanan Indonesia dibagi menjadi 3, yaitu makanan pagi, makanan siang dan makanan malam. Ciri khas makanan Indonesia adalah menggunakan aneka jenis bumbu rempah serta disajikan bersama dengan sambal dan kerupuk sebagai pelengkap (Farida, 2020).

Menu merupakan pedoman bagi yang menyiapkan makanan atau hidangan dan juga merupakan penuntun bagi yang menikmati hidangan tersebut karena akan menggambarkan tentang cara makanan tersebut dibuat (Bakri, dkk., 2018).

Menurut Sulistiawikarsih, dkk (2021) Ciri khas utama dari daerah dengan hari jadi 15 April 1948 ini adalah menggunakan buah andaliman yang memiliki rasa pedas getir. Selain itu, olahan dari ikan dan daging tetap mendominasi, dan biasanya memiliki kuah. Karena adanya andaliman, rasa dari berbagai panganan Sumatera Utara berasa enak dan berbeda dari olahan daerah lain.

Pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada mata kuliah Pengolahan Makanan Indonesia merupakan pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan memperhatikan aspek pembelajaran. Penelitian pengembangan produk yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang nantinya akan digunakan para dosen di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan. Model Penelitian yang digunakan adalah model pengembangan 4-D yang meliputi *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Dissiminate* (Penyebaran). Penelitian ini meliputi tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan).

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada Tahap I nilai rata-rata kelayakan isi 66,7% (Cukup Layak), penyajian 75% (Layak), dan kebahasaan 80% (Layak), sehingga kelayakan materi media pembelajaran *Macromedia Flash 8* ini adalah $(66,7\% + 75\% + 80\%)/3 = 73,9\%$ dengan kriteria Layak. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi ahli materi pada Tahap II diperoleh nilai rata-rata kelayakan isi 93,3% (Sangat Layak), penyajian 90% (Sangat Layak), dan kebahasaan 100% (Sangat Layak), sehingga kelayakan materi media pembelajaran *Macromedia Flash 8* ini adalah $(93,3\% + 90\% + 100\%)/3 = 94,4\%$ dengan kriteria Sangat Layak digunakan. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Desy Ramada Yanty, dkk (2022) dengan judul “Pengembangan *E-Media Interaktif* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Macromedia Flash 8* Untuk Siswa Kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang” dari penelitian ini didapatkan hasil penilaian dari ahli materi sebesar 85% dengan kategori Sangat Layak. Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gustina Sianipar (2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Materi Kubus dan Balok Kelas 5 SD Negeri 015 Palung Raya Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar” dari penelitian ini didapatkan hasil penilaian dari ahli materi 100% dengan kategori Sangat Layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada Tahap I diperoleh nilai rata-rata kelayakan isi 91,4% (Sangat Layak) dan kegrafikan 84% (Sangat Layak), sehingga kelayakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* ini adalah $(91,4\% + 84\%)/2 = 87,7\%$ dengan kriteria Sangat Layak. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi ahli media pada tahap II diperoleh nilai rata-rata kelayakan isi 94,3% (Sangat Layak) dan kegrafikan 96% (Sangat Layak), sehingga kelayakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* ini adalah $(94,3\% + 96\%)/2 = 95,3\%$ dengan kriteria Sangat Layak digunakan. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Desy Ramada Yanty, dkk (2022) dengan judul “Pengembangan *E-Media Interaktif* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Macromedia Flash 8* Untuk Siswa Kelas IV SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang” dari penelitian ini didapatkan hasil penilaian dari ahli media sebesar 95% dengan kategori Sangat Layak. Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gustina Sianipar (2022) dengan judul “Pengembangan

Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Kubus dan Balok Kelas 5 SD Negeri 015 Palung Raya Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar” dari penelitian ini didapatkan hasil penilaian dari ahli media 91,6% dengan kategori Sangat Layak.

Berdasarkan analisis yang dilakukan penilaian respon mahasiswa terhadap media *macromedia flash 8* pada mata kuliah pengolahan makanan Indonesia universitas negeri Medan ini adalah 4,81 dengan kriteria “Akseptansi Sangat Tinggi”. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Mhd Fauzi Amri (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* Menggunakan *Macromedia Flash 8* pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif SMK Negeri 5 Medan” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penerimaan oleh pengguna masuk kedalam kriteria akseptansi sangat tinggi dengan skor rata-rata 4,64. Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mar’atush Sholichah Muntana Rahmi (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku” dari penelitian ini didapatkan hasil angket tanggapan siswa kelas II SDN Sidomulyo 98,73%, SDN 1 Babadan 98,88% dan SDN Purworejo 100% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan media *Macromedia Flash 8* pada mata kuliah Pengolahan Makanan Indonesia materi Menu Khas Batak Toba menggunakan model Pengembangan 4-D yang dibatasi pada tahap *Development* (Pengembangan). Media yang dihasilkan berisikan capaian pembelajaran mata kuliah, materi menu khas batak Toba yang terdiri dari 25 slide, 5 video pembelajaran, evaluasi serta profil pengembang. Berdasarkan validasi ahli materi berdasarkan aspek kelayakan isi termasuk kategori sangat baik dengan persentase 93,3% dan berdasarkan aspek penyajian termasuk kategori sangat baik dengan persentase 90% dan berdasarkan aspek kebahasaan termasuk kategori sangat baik dengan persentase 100%. Kelayakan materi pada *Macromedia Flash 8* mendapatkan persentase keseluruhan sebesar 94,4%. Berdasarkan ahli media berdasarkan aspek kelayakan isi termasuk kategori sangat baik dengan persentase 97,1% dan berdasarkan aspek kegrafikan termasuk kategori sangat baik dengan persentase 96%. Kelayakan media pada *Macromedia Flash 8* mendapatkan persentase keseluruhan sebesar 96,6%. Berdasarkan perolehan nilai akseptansi media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada mata kuliah Pengolahan Makanan Indonesia materi Menu Khas Batak Toba termasuk akseptansi sangat tinggi dengan persentase skor 4,81.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka perlu disarankan bahwa media pembelajaran *Macromedia Flash 8* diharapkan dapat diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan,

dengan menggunakan media *Macromedia Flash 8* diharapkan dosen dapat mencapai tujuan dari materi menu khas batak Toba, dan diharapkan adanya penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan media ini.

REFERENSI

- Amri, Mhd Fauzi (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif SMK Negeri 5 Medan. Abstrak Tesis Magister Universitas Negeri Medan : Medan.
- Anggara. 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash. Yogyakarta : Gava Media.
- Ariani, Niken. Dan Haryanto, Dany, 2010. Pembelajaran Multimedia di Sekolah. Jakarta : Presasti Pustaka.
- Bakri, Bachyar, dkk. (2018). Sistem Penyelenggaraan Makanan Institusi. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.
- Fakhri, Isa, 2018. Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Impuls, dan Tumbukan Kelas X SMA. Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol. 7 No. 3, September 2018, hal 271-277.
- Farida. (2020). Pengolahan Makanan Indonesia. Balikpapan : Politeknik Negeri Balikpapan.
- Husamah, dkk. (2019). Pengantar Pendidikan. Malang : UMM Press. Miarso, Yusufhadi, 2016. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Munaidi, Yudhi, 2018. Media Pembelajaran : Sebuah Pendakatan Baru. Jakarta : Referensi.
- Rahmi, ma'artush Sholichah Muntana., Budiman, Arif., Widyaningrum Ari. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. Semarang : International of Elementary Education.
- Ramadiano, Anggra Yuda, 2008. Membuat Gambar Vektor dan Animasi Aktraktif dengan Flash Proffesional 8. Bandung : Yrama Widya.
- Sianipar, Gustina. (2022) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Kubus dan Balok Kelas 5 SD Negeri 015 Palung Raya Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Riau : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Sriadhi. (2019). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. Medan : Universitas Negeri Medan.

- Sulistiawikarsih, dkk.(2021). Pengolahan makanan Indonesia.Medan : Universitas Negeri Medan.
- Tim Divisi Litbang Madcoms, 2006. Mahir Dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8. Yogyakarta : Andi Offset.
- Yanty, Desy, dkk. (2022). Pengembangan E-Media Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas IV SDN 36 Gunugn Sarik Kota Padang. Padang : Universitas Bung Hatta.