

Pengembangan Media Kartu Bergambar Pada Proses Bisnis Industri Kuliner Restoran Fase E di SMK Kuliner

Dista Aulia Fernanda*, Lilis Sulandari, Lucia Tri Pangesthi, Asrul Bahar

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231, Indonesia

*Corresponding Author: distaaulia.21005@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : June 16th, 2025

Revised : July 17th, 2025

Accepted : August 02th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan : 1) Hasil pengembangan media kartu bergambar pada proses bisnis industri kuliner restoran fase E di SMK Kuliner; 2) Kelayakan materi untuk media pembelajaran kartu bergambar pada proses bisnis industri kuliner restoran untuk fase E kelas X; 3) kelayakan media untuk media pembelajaran kartu bergambar pada proses bisnis industri kuliner restoran untuk fase E kelas X; 4) Respon peserta didik fase E kelas X terhadap media pembelajaran kartu bergambar proses bisnis industri restoran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Teknik pengumpulan data melalui angket dengan subjek penelitian sejumlah 6 validator (materi dan media) juga 35 peserta didik di SMKN 1 Pogalan. Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya: 1) Hasil pengembangan kartu bergambar fase E dengan materi proses bisnis industri kuliner restoran dapat diakses secara online maupun offline. Kartu bergambar bisa dijangkau melewati link ataupun QR; 2) Kelayakan materi dinilai sangat layak dengan rata-rata 84,4%; 3) Kelayakan media dinilai sangat layak dengan rata-rata 91,5%; 4) Respon dari peserta didik sangat baik dengan rata-rata 85,67%. Disimpulkan bahwasannya kartu bergambar hasil penelitian bisa diaplikasikan pada pembelajaran.

Keywords: Kartu Bergambar, Pengembangan, Proses Bisnis Industri Kuliner Restoran

PENDAHULUAN

Keterampilan berpikir dominan dibutuhkan di abad ke-21 ini adalah keterampilan berpikir kritis (Pendidikan adalah suatu usaha yang disadari dan terkonsep guna mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif, yang mana siswa terlibat aktif dalam perkembangan potensi dirinya. Ptnsi tersebut mencakup aspek spiritual dan keagamaan, kemampuan dalam mengenalkan diri, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Guna mencapai tujuant ersebut, dibutuhkan kurikulum yang memuat rumusan mengenai isi, tujuan serta metode yang dijadikan pedoman pelaksanaan proses pembelajaran. Adapun prinsip pembelajaran yang diaplikasikan dalam kurikulum merdeka ialah pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik yang berarti yang mengharuskan peserta didik dituntut aktif untuk mengeksplorasi dan mendalami materi secara mandiri, serta meningkatkan kompetensinya

sesuai minat dan bakatnya. Sesuai dengan prinsip pembelajaran berorientasi pada siswa maka metode yang sesuai dengan orientasi tersebut.

Pembelajaran biasanya memanfaatkan media pembelajaran guna mempermudah kegiatan pembelajaran. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mampu menunjang pembelajaran dengan adanya penerapan media dan alat belajar. Media yang tepat digunakan untuk mengajarkan materi tersebut ada media pembelajaran yang inovatif sehingga materi yang awalnya kompleks dapat disajikan secara lebih mudah dan menarik bagi siswa sehingga diperlukan upaya yang dapat dilakukan adalah dengan melaksanakan proses belajar mengajar yang menarik. Proses bisnis industri kuliner merupakan salah satu materi yang harus dikuasai peserta didik fase E kelas X. Pada kurikulum merdeka materi proses bisnis industri kuliner termasuk dalam mata pelajaran kuliner, fase E kelas X dan merupakan bagian dari elemen pertama dasar-dasar kuliner. Proses bisnis industri kuliner restoran salah satu materi

yang tergolong masih baru karena adanya perubahan kurikulum K13 revisi menjadi kurikulum merdeka yang mana pembelajaran lebih difokuskan kepada peserta didik. Dengan pengembangan media pembelajaran yaitu media kartu bergambar mengandung berbagai gambar yang nyata. Harapannya, melalui media belajar tersebut, peserta didik dapat menafsirkan teori dengan lebih cepat. Peneliti memilih kartu bergambar sebagai media pembelajaran karena dengan siswa mempelajari proses bisnis industri kuliner restoran melalui penggunaan kartu bergambar tentunya diharapkan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi. Kartu bergambar didesain dengan penuh dengan warna sehingga menarik perhatian siswa dan mudah dibawa kemana-mana. Kartu bergambar mampu menyederhanakan informasi kompleks melalui visualisasi, sehingga mempermudah proses kognitif siswa untuk menangkap serta mengingat materi. Media belajar ini akan menjadikan pembelajaran lebih atraktif serta memotivasi peserta untuk lebih berusaha lagi. Paling penting, permainan ini memiliki kemampuan untuk membuat siswa itu menikmati proses belajar mengajar.

Pengembangan media menggunakan kartu bergambar yang memiliki fungsi sebagai sarana dalam pembelajaran yang dalam proses pembuatannya dengan dibantu dengan perangkat lunak canva sebagai penyedia ilustrasi yang nantinya akan disusun dengan baik sebagai pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Pengembangan media pembelajaran ini nantinya menggunakan pengembangan ADDIE sampai tahap ketiga karena keterbatasan biaya dan waktu peneliti. Prosedur dari pengembangan ADDIE memberikan pendekatan yang sistematis dalam pengembangan program pembelajaran sehingga dengan ADDIE penelitian diarahkan untuk pengembangan dan peningkatan proses pembelajaran secara sistematis.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disajikan diharapkan bahwasannya gangguan belajar oleh siswa bisa teratasi, peserta didik mendapatkan pengalaman yang baru dalam belajar karena media yang dikembangkan belum banyak digunakan sebelumnya dan dapat menarik minat peserta didik dalam memahami pembelajaran proses bisnis industri kuliner. Maka pada penelitian ini mengembangkan media belajar yang inovatif. Dengan demikian, peneliti meneliti dan mengembangkan penelitian berjudul “Pengembangan Media Kartu

Bergambar pada Proses Bisnis Industri Kuliner Restoran Fase E Di SMK Kuliner”. Keutamaan dari penelitian ini produk tersebut diharapkan dapat mewujudkan sebuah media pembelajaran pada materi Proses Bisnis Industri Kuliner Restoran yang berbentuk media yang bersifat praktis dan bisa dijadikan media belajar yang efektif pada materi Proses Bisnis Industri Kuliner Restoran.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Pendekatan yang digunakan yakni deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan melalui angket terbuka, dengan subjek penelitian sejumlah 6 validator (materi dan media) juga 35 siswa kelas X SMKN 1 Pogalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Kartu Bergambar dengan Materi Proses Bisnis Industri Kuliner Restoran

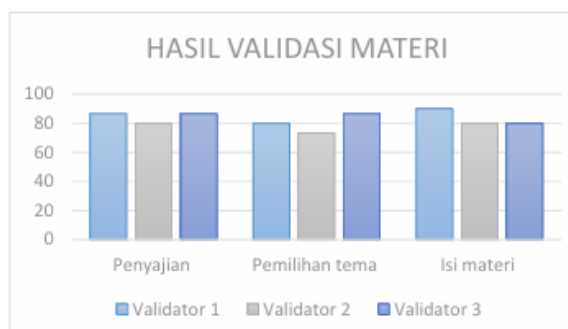
Penelitian dengan judul pengembangan kartu bergambar proses bisnis industri kuliner restoran berbantuan canva untuk peserta didik SMK. Penelitian ini dilakukan dengan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang meliputi 5 tahapan akan tetapi peneliti hanya menggunakan 3 tahapan karena penelitian ini hanya hingga tahap pengembangan. Hasil dari pengembangan kartu bergambar dengan judul “proses bisnis industri kuliner restoran” berupa link : <https://bit.ly/424a4NH> yang dapat di akses pada web yang ada di handphone atau laptop media tersebut bisa didownload dengan kapasitas kurang lebih 5-8 mb sesuai dengan kebutuhan kemudian dicetak menjadi hardfile, didalam media kartu bergambar terdapat media seperti gambar.

Kartu bergambar ini dapat dipelajari ketika pembelajaran berlangsung, sebelum pembelajaran, ataupun ketika waktu luang dan dimana pun berada selama tempat tersebut dengan demikian peserta didik dapat belajar secara mandiri. Kartu bergambar ini diselaraskan dengan media yang digunakan dapat digunakan secara softfile maupun hardfile.

Hasil Kelayakan Materi dan Media Kartu Bergambar

Kelayakan Materi

Kelayakan materi pada kartu bergambar dinilai oleh ahli materi yaitu 2 dosen S1 Pendidikan Tata Boga sebagai validator materi 1 dan validator materi 2 dan 1 guru Tata Boga SMK Negeri 1 Pogalan sebagai validator materi 3. Validasi dilaksanakan pada tanggal 18-26 Maret dengan mengisi angket dengan instruksi yang ada. Terdapat beberapa revisi dari validator dan terdapat perbaikan materi yang baik dan benar. Angket yang diisi untuk validasi menggunakan skala likert dengan penilaian 1-5, didalam instrumen terdapat 3 aspek antara lain: aspek penyajian, aspek pemilihan tema dan aspek isi materi. Hasil validasi materi tersaji pada gambar.



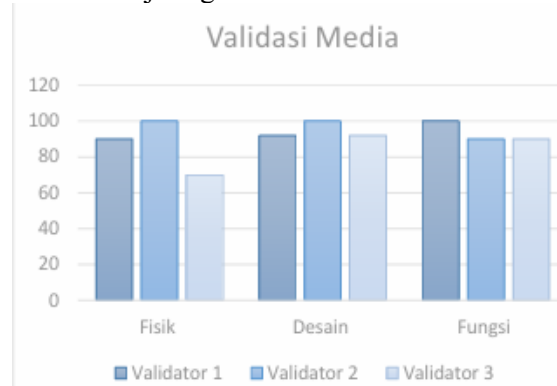
Gambar 1. Hasil Validasi Materi

Kelayakan materi dari ketiga validator didapatkan rata-rata dari ketiga aspek yaitu 82,6%. Nilai rata-rata ini sesuai dengan interpretasi yang telah ditetapkan oleh Rajasa (2015) dan termasuk ke dalam kriteria sangat layak (81%-100%). Pada aspek penyajian mendapatkan nilai rerata akhir 84,4% dengan interpretasi sangat layak. Nilai ini didapat karena sesuai dengan isi dari kartu bergambar. Beberapa komponen terdapat identitas penulis, judul serta tujuan pembelajaran yang sesuai. Ulfa, Irvani, & Warliani, (2024) menyatakan bahwa strategi media pembelajaran mengacu pada pengurutan penyajian materi sehingga dapat dikemas secara utuh dan sistematis. Hasil penilaian kelayakan pada aspek pemilihan tema memperoleh nilai rata-rata 80% dengan interpretasi layak. Nilai ini didapatkan dari kebermaknaan tema untuk peserta didik, kebermaknaan tema dengan perkembangan peserta didik dan spesifikasi dalam penggunaan tema. Menurut pendapat Sucipto & Hidayati (2021) pembelajaran yang dikembangkan menggunakan tema pembelajaran bisa mempermudah pengenalan terhadap konsep pembelajaran serta memahami berbagai hal

konkrit. Hasil penilaian aspek isi materi mendapatkan rerata akhir 83% termasuk dalam interpretasi sangat layak. Nilai ini didapatkan melalui materi kartu bergambar kesesuaian penggunaan judul dengan materi, penggunaan materi, memiliki tujuan yang jelas serta dapat menambah pengalaman peserta didik. Sesuai dengan pendapat Junaidi (2019) bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan materi serta capaian pembelajaran yang ada sehingga tujuan-tujuan dari pembelajaran bisa tercapai.

Kelayakan Media

Kelayakan media pada kartu bergambar dinilai oleh media 2 dosen S1 Pendidikan Tata Boga sebagai validator media 1 dan validator media 2 serta 1 guru SMK sebagai validator 3. Validasi dilakukan pada tanggal 18-26 Maret 2025 dengan mengisi angket dengan instruksi yang ada. Angket media yang diisi untuk validasi terdapat 3 aspek antara lain : aspek fisik, aspek desain, dan aspek fungsi. Terdapat beberapa revisi dari ketiga validator untuk hasil yang lebih baik sehingga setelah dilakukannya revisi dan mendapatkan persetujuan dari validator untuk melanjutkan pengambilan data. Hasil kelayakan media tersaji di gambar 2



Gambar 2. Hasil Validasi Media

Merujuk penilaian gambar 2 kelayakan media kartu bergambar dari ketiga validator diperoleh rata-rata dari ketiga aspek yaitu 91,5%. Nilai rata-rata ini sesuai dengan interpretasi yang telah ditetapkan oleh Rajasa (2015) dan termasuk ke dalam kategori sangat layak (81%-100%). Hasil penilaian di aspek fisik memperoleh rerata 86,6% dengan kategori sangat layak. Nilai ini didapatkan karena wadah dari kartu bergambar kokoh dan kuat serta kertas yang digunakan untuk mencetak kartu bergambar ini menggunakan kertas art paper dengan 230 gsm. Hasil penilaian pada aspek desain kartu bergambar mendapatkan rerata 94,6% termasuk

dalam interpretasi sangat layak. Nilai ini didapatkan melalui ukuran gambar, kejelasan gambar, warna yang digunakan, jenis font yang digunakan dan ukuran font yang digunakan. Hasil penilaian pada aspek fungsi memperoleh rerata 93,3% termasuk dalam kategori sangat layak. Angka didapatkan sesuai dengan pendapat Mariani & Setiawati (2022) media pembelajaran harus mempunyai metode, konsep dan praktik pembelajaran yang bermakna sehingga dapat membuat suasana ruang belajar menjadi menyenangkan.

Hasil Respon Peserta Didik

Hasil respon oleh siswa diperoleh melalui uji coba terbatas. Uji tersebut diambil dari peserta didik SMK Negeri 1 Pogalan sebanyak 35 orang. Pelaksanaan ujicoba dilakukan secara langsung di ruang kelas pada tanggal 22 April 2025. Peserta didik yang menjadi responden diberikan angket yang disediakan dan mengisi dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu kolom yang tersedia pada angket dengan skala likert dengan penilaian 1-5 yang diberikan kepada peserta didik pada saat pengambilan sample data. Angket tersebut memiliki 4 aspek antara lain: aspek materi kartu bergambar, aspek keterbacaan bahasa, aspek penyajian kartu bergambar, aspek keterampilan kartu bergambar. Hasil respon peserta didik tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan nilai pada gambar 3 saat ujicoba diperoleh rata-rata dari keempat aspek yaitu 85,67%. Nilai rata-rata ini sesuai dengan interpretasi yang telah ditetapkan oleh Rajasa (2015) dan tergolong pada kriteria sangat baik (81%-100%). Pada aspek materi, hasil penilaian respon peserta didik mendapatkan nilai rerata akhir 88,46% (interpretasi sangat baik). Skor tersebut dapat tercapai karena materi yang disajikan dalam kartu bergambar singkat dan

jasas serta mudah dimengerti. Nilai yang didapatkan sesuai dengan Wagiman et al. (2025) penyampaian informasi secara visual dengan cara yang menarik, teks yang singkat dan mudah dimengerti. Hasil penilaian respon peserta didik di aspek keterbacaan bahasa mendapatkan nilai 82,57% dengan interpretasi sangat baik. Tercapainya angka tersebut disebabkan oleh pemakaian bahasa yang mudah dipahami dan mengikuti kaidah penulisan yang benar. Nilai ini didapatkan sesuai dengan Sarah dan Hindun (2022) bahwasannya penggunaan bahasa dianggap benar apabila mengikuti kaidah yang berlaku secara sistematis yakni (1) tata bunyi, (2) tata bahasa (kata dan kalimat), (3) kosa kata (termasuk istilah), (4) ejaan dan (5) makna.

Hasil penilaian respon peserta didik pada aspek penyajian dari kartu bergambar memberikan manfaat memperoleh skor 86,29% dengan interpretasi sangat baik. Skor ini dapat tercapai karena peserta didik termotivasi untuk belajar dengan adanya kartu bergambar yang menarik untuk dipelajari. Nilai didapatkan sesuai dengan Nurhayati et al. (2021) bahwasannya penggunaan media bergambar pada kegiatan pembelajaran mampu menumbuhkan minat dan keinginan belajar yang baru, meningkatkan motivasi serta mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar hingga turut memberikan dampak psikologis positif pada peserta didik. Hasil penilaian respon peserta didik di aspek keterampilan kartu bergambar mendapatkan skor rata-rata 85,37% dengan interpretasi sangat baik. Skor ini terealisasi sebab karena pembelajaran didalam kartu bergambar mudah dipahami dilihat dari tampilan yang terdapat gambar disetiap kartunya. Nilai didapatkan sebagaimana dengan Musdalifah et al. (2021) bahwasannya penggunaan media visual berupa gambar bisa meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran.

KESIMPULAN

Merujuk pada uraian hasil analisis dan pembahasan terhadap pengembangan kartu bergambar materi proses bisnis industri kuliner restoran, disimpulkan:

1. Hasil pengembangan kartu bergambar materi proses bisnis industri penyusunan kuliner restoran sudah melalui dengan sesuai prosedur model pengembangan ADDIE sampai tahap ketiga. Berikut untuk hasil

pengembangan kartu bergambar bisa diakses melalui web dengan QR code dan link tautan:



<https://bit.ly/424a4NH>

2. Materi dinilai sangat layak digunakan untuk peserta didik SMK kelas 10 dengan rata-rata hasil validitas materi yakni 82,5% diinterpretasikan sangat layak
3. Media dinilai sangat layak digunakan untuk peserta didik SMK kelas 10 dengan hasil validasi media memperoleh hasil rata-rata 91,5% diinterpretasikan sangat layak.
4. Penilaian respon peserta didik menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat baik yakni rata-rata 85,67% diinterpretasikan sangat baik sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang berpartisipasi pada penelitian ini yakni orang tua, dosen pembimbing, dosen penguji, para validator dan para responden peserta didik kelas X SMKN 1 Pogalan atas kerja sama serta pengetahuan yang diberikan sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Hariani, Titik (2021). "Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I DI SDN 2 Pakuan."
- Junaidi, Junaidi (2019). "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3(1):45–56. doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- Mariani, M. Y. Santi, & Esti Setiawati (2022). "Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN Pada Muatan Pembelajaran IPS." *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 3:90–97. doi: 10.30595/pssh.v3i.348.
- Musdalifah, Siti, Lucia Tri Pangesthi, Siti Sulandjari, & Niken Purwidiani (2021). "Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Program Keahlian Kuliner." *Jurnal Tata Boga* 10(1):35–43.
- Nurhayati, Nurhayati, Andi Agusniatih, Amrullah Amrullah, & I. Putu Suwika (2021). "Pengenal Huruf Hijaib Melalui Media Kartu Gambar Pada Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10.31004/obsesi.v6i3.1850.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, & Yumriani (2022). "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1):1–8
- Rajasa (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenal Sinyal Wasit Dalam Permainan Bolabasket Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas." Universitas Negeri Yogyakarta
- Rohima, Najwa (2023). "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa." *Publikasi Pembelajaran* 1(1):1–12.
- Sadidah, Siti, & M. Nursalim (2013). "Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan 1-10 Pada Siswa Kelompok A Tk Krisnamurti III Surabaya." *Jurnal Program Studi PG-PAUD* 2(2):9.
- Sucipto, Sucipto, & Richma Hidayati (2021). "Pelatihan Pengembangan Tema Kreativitas Bagi Guru Paud Gerbang Harapan Kecamatan Bae Kudus." *Muria Jurnal Layanan Masyarakat* 3(1):6–12. doi: 10.24176/mjlm.v3i1.4906.
- Ulfa, Sania, Asep Irvan Irvani, & Resti Warliani (2024). "Pengembangan Modul Ajar Fisika Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)* 7(1):51–59. doi: 10.52188/jpfs.v7i1.562.
- Wagiman, Acep, Ai Nurmalia, Aldi Ramdan, Alya Dewi, Lailatus Syabina, Aneu Levani, Aulia Rahman, Dika Sanstra Gumelar, Daffa Hidayat Putranto, Firda Amarya, Hasna Tsani, Muhamad Fauzi, Novia Ramadani, Rananda Ahsani, Rani Ratnasari, Sumi Sri, Teguh Zicham Novansyach, Windy Divia Austriani, Yusup Andani, Prodi Teknik Mesin,

- Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah, Prodi Keperawatan, Fakultas Ilmu, Kesehatan Universitas, Muhammadiyah Tasikmalaya, Prodi Teknik Pertambangan, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah, Prodi Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah, Kartu Gambar, and Media Pembelajaran. 2025. "Membuat Media Kartu Gambar Untuk Memudahkan." 01(01):35–42
- Yudi, Haryanto, & Sugianti (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie & R&D. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.