

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI *SCRATCH* PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND  
BEVERAGE SERVICE* DI SMK NEGERI 33 JAKARTA**



*Intelligentia - Dignitas*

**NAYLA INSYIRA RAMADHANTY  
1504620095**

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2025**

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
*Scratch* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage Service*  
di SMK Negeri 33 Jakarta

Penyusun : Nayla Insyira Ramadhanty

NIM : 1504620095

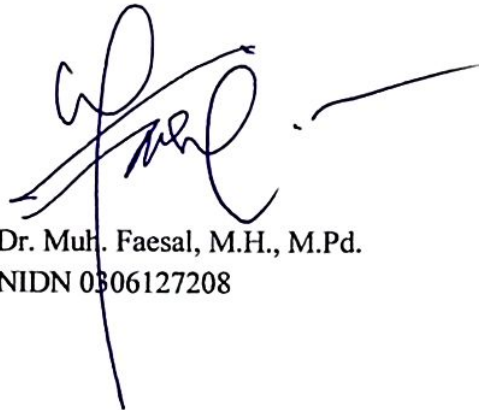
### Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Mulyati, S.Pd., M.Si.  
NIP 197312242024212006

Pembimbing II



Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd.  
NIDN 0306127208

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora, S.Si., M.Si.  
NIP 199003082019032019

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
*Scratch* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage Service* di  
SMK Negeri 33 Jakarta  
Nama : Nayla Insyira Ramadhanty  
NIM : 1504620095  
Tanggal Ujian : 06 Januari 2025

### Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Mulyati, S.Pd., M.Si  
NIP 197312242024212006

Pembimbing II



Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd  
NIDN 0306127208

### Pengesahan Panitia Ujian Skripsi:

Ketua Penguji



Reno Irwanto, S.TP., M.Si  
NIP 199009122024061001

Anggota Penguji I



Dr. Shinta Doriza, M.Pd., M.S.E.  
NIP 197511152006042001

Anggota Penguji II



Maya Oktavianj, S.Pd., M.Pd.  
NIP 199310272019032030

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora, S.Si., M.Si  
NIP. 199003082019032019

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 06 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Nayla Insyira Ramadhanty  
1504620095

*Intelligentia - Dignitas*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nayla Insyira Ramadhanty  
NIM : 1504620095  
Fakultas/Prodi : Teknik / Pendidikan Kesejahteraan Keluarga  
Alamat email : [nalyaramadhanty@gmail.com](mailto:nalyaramadhanty@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Scratch* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage Service* di SMK Negeri 33 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 17 Februari 2025

Penulis.

(Nayla Insyira Ramadhanty)



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya, sehingga memberikan kelancaran peneliti dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scratch* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage Service* di SMK Negeri 33 Jakarta". Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alai Wa Sallam, juga keluarga, dan para sahabatnya. Penulisan skripsi disusun untuk memenuhi salah satu syarat akhir untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai hambatan dan rintangan yang penulis hadapi. Namun, berkat dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung dan moril pada akhirnya penulis dapat menyelesaikannya. Oleh karena itu, izinkan penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
3. Elmanora, S.Si., M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.
4. Mulyati, S.Pd., M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, meluangkan waktu, dan memberikan masukan, serta pengarahan dengan baik sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, meluangkan waktu, dan memberikan masukan, serta pengarahan dengan baik sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dr. Shinta Doriza, M.Pd., M.S.E. sebagai dosen penguji seminar proposal skripsi saya karena telah membantu memberi saran dan masukan untuk penelitian ini.
7. Bapak Jaka Marsita, S.Hum., M.Par. sebagai dosen penguji seminar proposal skripsi saya karena telah membantu memberi saran dan masukan untuk penelitian ini.
8. Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd. sebagai validator instrumen penelitian saya yang telah membantu berjalannya penelitian ini.
9. Murien Nugraheni, S.T., M.Cs. sebagai validator media penelitian saya yang telah membantu berjalannya penelitian ini.
10. Nurul Fatiyah, S.Pd. sebagai validator materi penelitian saya yang telah membantu berjalannya penelitian ini.
11. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, khususnya Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah membelajarkan penulis selama perkuliahan berlangsung dengan ilmu-ilmunya yang bermanfaat.
12. Abdul Malik, M.Pd. dan Eko Gusti Priambodo, S.Pd. selaku staf Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah memberikan bantuan dalam administrasi dan mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian.
13. Kepala SMK Negeri 33 Jakarta, kepala program perhotelan SMK Negeri 33 Jakarta, dan guru-guru perhotelan SMK Negeri 33 Jakarta, serta semua peserta

didik SMK Negeri 33 Jakarta yang telah memberikan bantuan selama melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

14. Ibu penulis, Nirwana yang tiada hentinya untuk selalu memberikan doa dan dukungan bersama kakak dan adik, Azka dan Hanna, serta keluarga besar selama proses pembuatan skripsi.
15. Teman se-payungan skripsi, Yasmin, Wahidah, dan Tiara yang telah berjuang bersama dalam penyusunan skripsi.
16. Sahabat penulis, Sabina, Muria, Farah, Syakirah, Anis, Atikah, Nurani, dan Nugy yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis .
17. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang memberikan dukungan pada setiap proses penyusunan skripsi.
18. Semua pihak yang turut andil membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan.

Semoga keberkahan senantiasa tercurahkan kepada setiap pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dari penulisan skripsi ini. Kritik dan saran membangun sangat dibutuhkan agar dapat terus disempurnakan menjadi sebuah karya penelitian yang ilmiah. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Jakarta, 06 Januari 2025



Nayla Insyira Ramadhanty

*Intelligentia - Dignitas*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
SCRATCH PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE SERVICE*  
DI SMK NEGERI 33 JAKARTA**

**Nayla Insyira Ramadhanty**

**Dosen Pembimbing: Mulyati, S.Pd., M.Si. dan Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd.**

**ABSTRAK**

Kurangnya variasi media pembelajaran membuat antusias peserta didik dalam proses pembelajaran belum maksimal karena peserta didik merasa kurang termotivasi untuk belajar menggunakan media pembelajaran yang mengandalkan *power point* dari guru lalu mencatatnya di buku catatan masing-masing peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *scratch* yang dapat digunakan pada pembelajaran *food and beverage service* materi jenis-jenis *glassware*. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model ADDIE yang dalam pelaksanaannya terdapat tiga tahapan prosedur penelitian meliputi: *analyze, design, dan development*.. Uji validasi dilakukan kepada dua orang ahli, ahli media dan ahli materi. Hasil keduanya mendapat kategori sangat layak yaitu oleh ahli materi mendapat presentase sebesar 98,18 % dan ahli media dengan presentase sebesar 100%. Hasil yang didapat pada tahap uji kelayakan materi dan media mendapat rata-rata tersebut setelah melakukan revisi dan perbaikan. Selain itu juga dihasilkan skor 94,35% dari uji *one to one, small group* mendapat skor 89,51%, dan *field test* mendapat skor 88,42%. Berdasarkan hasil uji kelayakan produk pada sasaran penelitian media pembelajaran berbasis aplikasi *scratch* materi jenis-jenis *glassware* dikategorikan sangat layak sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil yang diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini, maka peneliti dapat mengambil sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *scratch* dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran *food and beverage service* materi jenis-jenis *glassware*.

**Kata kunci:** *food and beverage service, media pembelajaran, research and development, scratch*

*Intelligentia - Dignitas*



**DEVELOPING LEARNING MEDIA UTILIZING SCRATCH APPLICATION  
FOR FOOD AND BEVERAGE SERVICE COURSES AT SMK NEGERI 33  
JAKARTA**

**Nayla Insyira Ramadhanty**

**Advisors: Mulyati, S.Pd., M.Si. dan Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd.**

**ABSTRACT**

*The lack of variation in learning media has resulted in insufficient enthusiasm among students during the learning process, as they feel bored using learning media that relies on the teacher's PowerPoint presentations followed by taking notes in their respective notebooks. This research and development study aims to produce a product in the form of Scratch-based learning media that can be used for teaching food and beverage service, specifically on the topic of types of glassware. The study employs a research and development method using the ADDIE model, which consists of three procedural stages: analyze, design, and development. Validation tests were conducted with two experts, one in media and one in content. Both experts rated the product as very feasible, with the content expert giving a score of 98.18% and the media expert scoring 100%. The average scores obtained from the material and media feasibility tests were achieved after revisions and improvements. Additionally, a one-to-one test yielded a score of 94.35%, a small group test received a score of 89.51%, and a field test scored 88.42%. Based on the results of the product feasibility tests, the Scratch-based learning media for the topic of types of glassware is categorized as very feasible for educational use. From the findings of this research, it can be concluded that Scratch-based learning media is suitable for use in teaching food and beverage service on the topic of types of glassware.*

**Keywords:** *food and beverage service, learning media, research and development, scratch*

*Intelligentia - Dignitas*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Perumusan Masalah.....	6
1.4 Pembaasan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.6.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	8
2.1.1 Pengertian <i>Research and Development</i> .....	8
2.1.2 Model Penelitian dan Pengembangan.....	9
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan .....	13
2.2.1 Media Pembelajaran .....	13
2.2.2 <i>Scratch</i> .....	18
2.2.3 Materi Pelajaran <i>Glassware (food and beverage service)</i> .....	23
2.2.4 Penelitian Relevan .....	25
2.3 Kerangka Teoritik.....	28
2.4 Rancangan Produk .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
3.2 Metode Pengembangan Produk.....	32
3.2.1 Tujuan Pengembangan.....	32
3.2.2 Metode Pengembangan.....	32
3.2.3 Sasaran Produk .....	34
3.2.4 Instrumen .....	34
3.3 Prosedur Pengembangan .....	37
3.3.1 Tahapan Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	37
3.3.2 Tahapan Perencanaan.....	37

3.3.3 Tahapan Desain Produk .....	38
3.3.4 Uji Coba Ahli Materi dan Ahli Media .....	38
3.3.5 Uji Coba Perorangan ( <i>One to One</i> ).....	38
3.3.6 Uji Coba Terbatas ( <i>Small Group</i> ) .....	38
3.3.7 Uji Coba Lapangan ( <i>Field Trial</i> ) .....	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	39
3.5 Teknik Analisis Data.....	40
3.5.1 Validasi Angket oleh Para Ahli .....	40
3.5.2 Validasi Data Uji Validasi Peserta Didik .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1 Hasil Pengembangan Produk.....	42
4.1.1 Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	42
4.1.2 Desain ( <i>Design</i> ) .....	43
4.1.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	47
4.2 Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris).....	59
4.2.1 Uji Validasi Ahli Materi .....	59
4.2.2 Uji Validasi Ahli Media .....	63
4.3 Efektivitas Produk (Uji Coba Pengguna).....	70
4.3.1 Uji Coba Perorangan ( <i>One to One</i> ).....	71
4.3.2 Uji Coba Kelompok Kecil ( <i>Small Group</i> ) .....	72
4.3.3 Uji Coba Lapangan ( <i>Field Test</i> ).....	73
4.4 Pembahasan .....	74
4.5 Kelebihan Produk.....	78
4.6 Kekurangan Produk.....	78
<b>BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Implikasi .....	79
5.3 Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
3.1	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	35
3.2	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	36
3.3	Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	36
3.4	Tabel Skala Likert	39
3.5	Kriteria Penilaian Kelayakan Media	41
4.1	Storyboard Stratch	44
4.2	Hasil Akhir Media Pembelajaran	54
4.3	Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran	60
4.4	Hasil Penilaian Aspek Isi Validasi 1	60
4.5	Hasil Penilaian Aspek Isi Validasi 2	61
4.6	Hasil Validasi Materi 1	62
4.7	Hasil Validasi Materi 2	62
4.8	Saran dan Hasil Perbaikan Validasi Materi	63
4.9	Hasil Perbaikan Validasi Materi	63
4.10	Hasil Penilaian Aspek Tampilan Media Validasi 1	64
4.11	Hasil Penilaian Aspek Tampilan Media Validasi 2	65
4.12	Hasil Penilaian Aspek Format Isi Validasi	66
4.13	Hasil Penilaian Aspek Efektivitas Media Validasi 1	66
4.14	Hasil Penilaian Aspek Efektivitas Media Validasi 2	67
4.15	Hasil Penilaian Aspek Pemilihan Media Validasi	67
4.16	Hasil Penilaian Aspek Kejelasan Penggunaan Media Validasi	68
4.17	Hasil Validasi Media 1	68
4.18	Hasil Validasi Media 2	69
4.19	Saran dan Hasil Perbaikan Validasi Media	69
4.20	Hasil Perbaikan Validasi Media	70
4.21	Analisis Hasil Uji Coba One to One	71
4.22	Hasil Validasi Perorangan	71
4.23	Analisis Hasil Uji Coba Small Grou	72
4.24	Hasil Validasi Kelompok Kecil	73
4.25	Analisis Hasil Uji Coba Field Test	74
4.26	Hasil Validasi Uji Lapangan	74

*Intelligentia - Dignitas*



## DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
2.1	Model Pengembangan 4D	9
2.2	Model Pengembangan ADDIE	10
2.3	Model Pengembangan ASSURE	12
2.4	Tampilan Awal Website Scratch	19
2.5	Contoh Perintah Pada Program scratch	22
2.6	Kerangka Teoritik	30
2.7	Rancangan Produk	31
3.1	Alur Proses Model ADDIE	33
4.1	Memilih Ukuran Halaman	48
4.2	Membuat Cover dan Desain	49
4.3	Membuat Desain Materi	49
4.4	Halaman Web	49
4.5	Memberi Nama Project	50
4.6	Memasukkan Backdrop	50
4.7	Memasukan Sprite	50
4.8	Membuat Block Palette	51
4.9	Cara Menambahkan Suara	52
4.10	Pilihan Suara yang Tersedia	52
4.11	Menyimpan Project	53
4.12	Membagikan Project	53

*Intelligentia - Dignitas*

## DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1.	Validasi Ahli Instrumen	89
Lampiran 2.	Hasil Validasi Ahli Instrumen	93
Lampiran 3.	Hasil Validasi Para Ahli	96
Lampiran 4.	Surat Pernyataan Uji Validitas	99
Lampiran 5.	Hasil Media Pembelajaran	102
Lampiran 6.	Surat Izin Penelitian	105
Lampiran 7.	Data Uji Coba Pengguna	106
Lampiran 8.	Data Hasil Uji Coba Pengguna	108



*Intelligentia - Dignitas*