

**PENERAPAN MMI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA KD MEMBUAT KUE INDONESIA DARI SEREALIA DAN TEPUNG**

Zainal Abiddin

S-1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
kang_jaai@yahoo.com

Asrul Bahar

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
asrulbahar96@yahoo.com

Abstrak

Tahapan penting dalam pembelajaran langsung adalah adanya demonstrasi keterampilan, tetapi langkah penting tersebut seringkali tidak dilakukan dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 6 Surabaya karena keterbatasan waktu dan biaya sehingga perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif yang telah dikembangkan pada kompetensi dasar membuat kue Indonesia dari sereal dan macam-macam tepung.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan, dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu ; (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Penerapan, dan (5) Evaluasi. Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*.

Hasil validasi media menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hasil pengamatan pembelajaran dinilai sangat baik. Analisis N-Gain dari skor hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 43,72 % atau 0,44 berada pada kategori sedang dan hasil uji signifikansi menggunakan uji-t menunjukkan nilai thitung lebih besar dari ttabel ($8,114 > 2,045$) serta nilai signifikansi uji-t = 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan sebesar 53 % dari ketuntasan awal 10 % menjadi 63 % pada penguasaan materi dan 100% pada hasil praktek. Sedangkan dari hasil analisis hasil angket respon siswa didapatkan hasil 95 % siswa merespon sangat baik. Dapat disimpulkan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : multimedia interaktif, hasil belajar, kue Indonesia, sereal, tepung

Abstract

The important step in the direct instruction is the demonstration of skills, but the important step is often not done in the learning process at SMK Negeri 6 Surabaya because of time and cost reason that is necessary to develop a learning medium that can solve the problem. This research aims to determine student learning outcomes and students' response to the use of interactive multimedia that has been developed on the basis of competence making Indonesian cake from cereals and various flour.

This research is a developed research, with the ADDIE development model that has been developed by Dick and Carry (1996). The model consists of five stages, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The design of this study using the One Group Pretest-Posttest Design.

The validation results show that the developed interactive multimedia is very feasible to apply in the learning process. The learning observations rated excellent. The results of N-Gain pretest and posttest

scores analysis showed improvement in student learning outcomes by 43.72% or 0.44 in the middle category and the significance of test results using the t-test showed $t_{count} > t_{table}$ ($8.114 > 2.045$) and the value significance of the t-test = 0.000 is less than 0.05, which means there is a significant increase in learning outcomes. Mastery learning outcomes of students showed an increase of 53% from the initial 10% mastery to 63% and 100% on the results of the practice. While the results of the analysis of the results of student questionnaire responses obtained results 95% of the students responded very well. It can be concluded that interactive multimedia can improve student learning outcomes.

Keywords: *interactive multimedia, learning outcomes, Indonesia cake, cereal, flour*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai perantara guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak didiknya. Keberhasilan suatu proses pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan penulis di SMK Negeri 6 Surabaya bahwa dalam pelaksanaan praktek membuat kue Indonesia dari sereal dan macam-macam tepung sebagian besar peserta didik masih kurang memahami langkah-langkah pembuatan kue yang mereka praktekkan, hal ini dikarenakan ditiadaknya salah satu langkah penting dalam model pembelajaran langsung yaitu mendemonstrasikan keterampilan yang idealnya harus dilakukan guru sebelum peserta didik melakukan praktek. Peniadaan langkah tersebut disebabkan oleh keterbatasan biaya dan waktu yang tersedia sehingga tidak memungkinkan untuk dilaksanakan.

Hasil wawancara dengan guru bidang studi patiseri juga menunjukkan hasil yang sama dalam hal hasil belajar siswa pada ranah kognitif, penguasaan materi sebagian siswa masih tergolong rendah, hal ini disebabkan oleh pelaksanaan proses belajar mengajar yang masih berpusat pada guru (*Teacher based instruction*). Selain itu media pembelajaran yang digunakan masih sebatas menggunakan modul yang berisi resep-resep, sehingga siswa tidak mampu menguasai materi dengan baik dan menjadi jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan memberikan kontribusi terhadap penurunan motivasi siswa untuk belajar dan mendalami materi yang diajarkan di kelas sehingga pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas perlu diterapkan media pembelajaran yang mampu mengatasi problematika pembelajaran yang telah diuraikan di atas, dan salah satunya adalah multimedia interaktif yang diharapkan mampu untuk mengatasi problematika pembelajaran yang telah disebutkan, dimana proses pembelajaran dengan multimedia interaktif dilakukan dengan bantuan

komputer, sehingga materi pembelajaran dapat diulang-ulang siswa secara mandiri dan memberikan kesempatan siswa untuk melihat proses pembuatan kue yang akan dipraktekkan melalui video yang terdapat pada media, sehingga meskipun guru tidak mendemonstrasikan proses pembuatan kue yang akan dipraktekkan, siswa sudah dapat menguasai langkah-langkah kegiatan praktek pembuatan kue yang akan mereka laksanakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dan respon siswa setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada kompetensi dasar membuat kue Indonesia dari sereal dan macam-macam tepung.

Belajar memiliki peran yang sangat penting baik dalam konteks kehidupan umat manusia, agar kehidupan mereka dapat terus berlangsung. Keberlangsungan kehidupan akan menuntut manusia untuk belajar dan belajar sehingga mereka akan mendapatkan keanekaragaman kemampuan, ketrampilan dan sikap yang akan mereka gunakan untuk bisa tetap survive menjalani kehidupannya.

Hamalik (2008:154) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sujana, 1990:22).

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran antara lain disebabkan pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002: 137).

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat melibatkan lebih dari satu indera karena proses pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera akan lebih efektif dibandingkan hanya dengan satu indera saja (Munir, 2008: 234). Salah satu media pembelajaran yang mampu melibatkan lebih dari satu indera siswa adalah multimedia interaktif, hal ini sesuai dengan pendapat Munir (2008: 234) yang menyatakan bahwa :” Multimedia mampu melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera, sehingga daya imajinasi, kreatifitas, fantasi,

dan emosi peserta didik berkembang ke arah yang lebih baik”.

Multimedia Interaktif dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu (Warsita, 2008: 154).

Kompetensi dasar membuat kue Indonesia dari sereal dan macam-macam tepung merupakan salah satu kompetensi dari kelompok program produktif yang harus dicapai oleh peserta didik secara teori dan praktek. Kompetensi tersebut bertujuan agar siswa mampu membuat kue Indonesia dari sereal dan macam-macam tepung dengan menggunakan resep standar maupun resep pengembangan, serta mampu menghias dan menyajikannya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu ; (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluations. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini dikarenakan mempunyai tahapan-tahapan yang jelas, ringkas dan rasional. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* dengan sasaran penelitian siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya program studi patiseri tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa.

Untuk memperoleh data yang diperlukan, peneliti menggunakan beberapa metode pengambilan data, yaitu:

- metode observasi, digunakan untuk mengamati kondisi dan potensi sekolah yang digunakan untuk penelitian. Selain itu juga digunakan untuk mengamati proses berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif,
- metode dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan dokumentasi di lapangan yang mendukung proses penelitian,
- metode tes, digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif,
- metode angket, digunakan untuk mengumpulkan data deskriptif tentang validasi media respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah ;

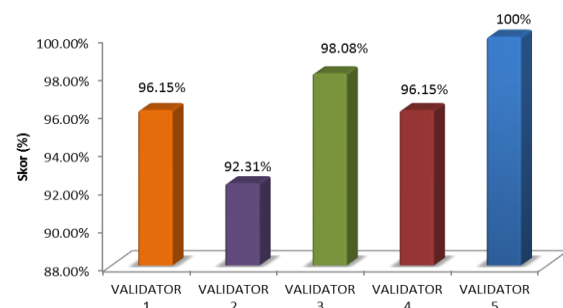
- analisis deskriptif prosentase, yaitu mengubah hasil skor mentah kedalam bentuk prosentase kemudian hasil yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria penilaian. Pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria penilaian adalah: 81% -100% : Baik sekali, 61% - 80% : Baik, 41% - 60% : Cukup, 21% - 40% : Kurang, 0% - 20% : Sangat kurang (Riduwan, 2003). Data yang dianalisis dengan analisis ini adalah data hasil validasi media, hasil pengamatan pembelajaran, dan respon siswa,
- analisis hasil belajar, digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut dilakukan dengan cara menghitung *N-Gain* data *pretest* dan *posttest* kemudian dilakukan uji statistic menggunakan uji-t. untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dilakukan analisis dengan cara mengubah hasil skor mentah kedalam bentuk prosentase kemudian membandingkan skor yang diperoleh siswa dengan KKM yang digunakan di sekolah yang bersangkutan, dalam hal ini KKM yang digunakan adalah ≥ 75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini merupakan data yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung. Data tersebut meliputi; hasil validasi kelayakan media, hasil pengamatan pengolahan pembelajaran, hasil respon siswa, hasil belajar siswa, sikap siswa, dan hasil unjuk kerja siswa. Uraian dari hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Hasil Validasi Kelayakan Media

Validasi multimedia interaktif difokuskan untuk mendapatkan sebuah media yang layak dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi multimedia interaktif ini dilakukan oleh lima ahli yang terdiri dari ahli multimedia interaktif, ahli pendidikan, dan ahli kue Indonesia. Rekapitulasi hasil validasi oleh kelima validator dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram prosentase skor rata-rata hasil validasi media

Dari hasil Gambar 1 di atas dapat diketahui bahwa tahap awal penilaian multimedia interaktif tersebut dapat dinilai sangat layak sebagai media pembelajaran, akan tetapi untuk lebih meningkatkan kualitas media tersebut, validator tetap memberikan masukan pada multimedia interaktif tersebut yang digunakan sebagai bahan perbaikan. Beberapa masukan yang disampaikan oleh validator adalah mengenai soal latihan sebaiknya dibuat *random* (acak) ketika *user* mengulangi untuk mencoba menjawab soal latihan lagi, agar dapat memberikan hasil latihan yang lebih objektif, kualitas audio diberi masukan untuk ditingkatkan lagi, agar lebih jelas untuk didengarkan.

Hasil Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran

Data pengamatan pengelolaan pembelajaran didapatkan dari instrument penelitian yang berupa lembar pengamatan pembelajaran yang diisi oleh tiga pengamat setelah melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, ketiga pengamat tersebut terdiri dari dua guru bidang studi pengolahan kue dan roti Indonesia dan satu mahasiswa tata boga. Rekapitulasi data hasil pengamatan pengelolaan pembelajaran yang diberikan oleh ketiga pengamat dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data hasil pengamatan pengelolaan pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Pengamat			Skor (%)	Ket.
		1	2	3		
I	PENDAHULUAN				83.33	Sangat baik
a.	Apersepsi	3	3	4	83.33	
b.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4	3	83.33	
II	KEGIATAN INTI				97.50	Sangat baik
a.	Menjelaskan materi dengan singkat	4	4	4	100	
b.	Meminta siswa membaca halaman petunjuk penggunaan multimedia interaktif	4	4	3	91.67	
c.	Menjelaskan petunjuk penggunaan multimedia interaktif	4	4	4	100	
d.	Membimbing siswa menggunakan multimedia interaktif	4	4	4	100	
e.	Memberi kesempatan siswa bertanya	3	4	4	91.67	
f.	Memberikan umpan balik	4	4	4	100	
g.	Membuat <i>team quiz</i>	4	4	4	100	
III	PENUTUP				91.75	Sangat baik
a.	Bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran menggunakan multimedia interaktif	3	3	4	83.33	
b.	Memberikan penghargaan	4	4	4	100	
Rata-Rata (%)		90.91	95.45	95.45	93.94	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran selama penerapan multimedia interaktif berjalan dengan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari prosentase total skor rata-rata yang diberikan oleh ketiga pengamat sebesar 93,94 % yang berarti sangat baik.

Hasil Respon Siswa

Data mengenai respon atau tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif (MMI) diperoleh melalui penyebaran angket pada siswa. Angket ini terdiri dari 11 pertanyaan dengan dua pilihan jawaban “ya” atau “tidak”. Rekapitulasi hasil penyebaran angket terdapat pada Tabel 2.

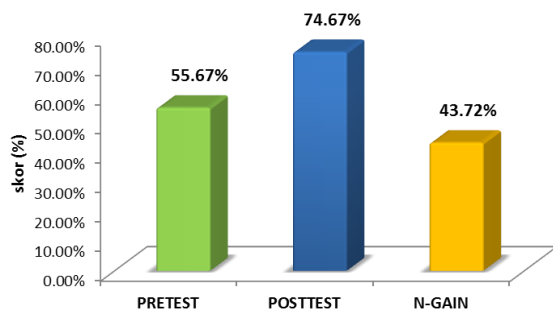
Tabel 2. Rekapitulasi hasil angket respon siswa

Indikator	Pertanyaan	Respon Siswa (%)	
		Ya	Tidak
Identifikasi Pendahuluan	Apakah sebelumnya kamu sudah pernah belajar materi pelajaran menggunakan media MMI ?	76.7	23.3
	Apakah belajar menggunakan media MMI lebih menarik dibandingkan dengan belajar seperti biasanya ?	100	0
	Apakah cara penyajian media MMI ini menarik minat dan perhatian kamu untuk melihat dan mempelajarinya?	100	0
	Apakah dengan media ini memotivasi kamu untuk belajar?	100	0
	Apakah kamu menyukai media MMI ini?	100	0
Identifikasi Penyajian Fisik	Apakah tampilan media MMI ini menarik?	100	0
	Apakah tata letak, bentuk, warna dan ukuran media MMI sudah sesuai?	93.3	6.7
	Apakah bentuk dan tulisan yang digunakan dalam media ini tidak rumit sehingga nyaman untuk dilihat dan dibaca?	83.3	16.7
Identifikasi Penyajian Konsep	Apakah penyajian materi dalam media ini mudah dipahami?	93.3	6.7
	Apakah media MMI ini dapat memperjelas pemahaman kalian tentang materi Membuat kue Indonesia dari sereal dan macam-macam tepung?	100	0
	Apakah video dalam media ini menunjang dalam pemahaman kamu sebelum melakukan kegiatan praktek? praktek?	93.3	6.7

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini sangat baik terutama pada aspek ketertarikan, motivasi belajar dan menarik minat belajar siswa untuk mempelajari isi yang ada dalam multimedia interaktif tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan Susilana dan Riyana (2008:129) yang menyatakan bahwa diantara keunggulan multimedia interaktif adalah meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang kemudian dihitung *N-Gain*nya. Perbandingan prosentase rata-rata skor *pre-test*, *post-test*, dan *N-Gain* penguasaan materi kompetensi dasar mengolah kue Indonesia dari sereal dan macam-macam tepung pada kelas XI Patiseri 2 SMK Negeri 6 Surabaya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram perbandingan prosentase rata-rata skor *pre-test*, *post-test*, dan *N-Gain*

Berdasarkan Gambar 2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 19 % dari skor rata-rata *pre-test* 55,67 % menjadi 74,67 % pada saat *post-test*. Selanjutnya perolehan skor rata-rata *N-Gain* sebesar 43,72 % yang berarti terdapat kenaikan hasil belajar dalam kategori sedang.

Hasil uji signifikansi menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan yang ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($8,114 > 2,045$), dari nilai signifikansi uji- t juga menunjukkan peningkatan yang signifikan yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi = 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Peningkatan hasil belajar tersebut dikarenakan multimedia interaktif yang digunakan mampu menyampaikan pesan dengan baik serta mampu menarik dan memotivasi siswa untuk terus belajar dan mencari tahu sajian selanjutnya yang akan ditampilkan oleh media, hal ini sesuai dengan definisi media yang dikemukakan Briggs (dalam Sadiman, 2008: 6) yang menyatakan bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.”, sejalan dengan pendapat Briggs, Susilana dan Riyana (2008: 129) berpendapat bahwa salah satu keunggulan dari media pembelajaran multimedia interaktif adalah mampu meningkatkan motivasi siswa.

Multimedia interaktif yang dihasilkan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan siswa, sehingga siswa dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Hal ini menyebabkan siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran dan mendayagunakan seluruh panca indera sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale yang mengemukakan bahwa, informasi diterima oleh seseorang kira-kira 10% dari apa yang ia baca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Munir (2008: 234) yang menyatakan bahwa:

“Multimedia mampu melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera, sehingga daya imajinasi, kreatifitas, fantasi, dan emosi peserta didik berkembang ke arah yang lebih baik. Proses pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera akan lebih efektif dibandingkan hanya satu indera saja.”

Hasil belajar sebagian besar siswa memang mengalami kenaikan, tetapi masih terdapat satu siswa yang tidak mengalami kenaikan ataupun penurunan hasil belajar, dan terdapat satu siswa yang justru mengalami penurunan, hal ini lebih disebabkan oleh faktor internal siswa dimana kondisi fisik dan kondisi psikis siswa berbeda antara satu dengan yang lain. Faktor intelegensi dan bakat yang dimiliki siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar, hal ini sesuai dengan pendapat Surya (1995: 27) yang menyatakan bahwa “Prestasi belajar yang dicapai oleh anak tergantung dari tingkat potensinya (kemampuannya) baik yang berupa kecerdasan maupun bakat, anak berpotensi rendah akan cenderung mendapat potensi rendah pula”.

Hasil Unjuk Kerja Siswa

Hasil unjuk kerja siswa didapatkan dari penilaian kegiatan praktek yang diberikan guru pada saat awal praktek hingga akhir praktek berlangsung. Adapun hasil penilaian unjuk kerja siswa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini :

Tabel 3. Hasil unjuk kerja siswa

Responden	Nilai	Ketuntasan	Responden	Nilai	Ketuntasan
01	81	Tuntas	16	81.5	Tuntas
02	81.5	Tuntas	17	81.5	Tuntas
03	81.5	Tuntas	18	81.5	Tuntas
04	84.3	Tuntas	19	81.5	Tuntas
05	79.5	Tuntas	20	79.5	Tuntas
06	80	Tuntas	21	80	Tuntas
07	80	Tuntas	22	80	Tuntas
08	83.8	Tuntas	23	84.3	Tuntas
09	83.8	Tuntas	24	80	Tuntas
10	80	Tuntas	25	80	Tuntas
11	81.5	Tuntas	26	80	Tuntas
12	80	Tuntas	27	79.3	Tuntas
13	79.3	Tuntas	28	80	Tuntas
14	80	Tuntas	29	83.8	Tuntas
15	83.8	Tuntas	30	81	Tuntas
Rata - Rata				81.12	

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa perolehan nilai terendah adalah 79,7 dan tertinggi sebesar 84,5, hal ini berarti jika dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan sekolah yaitu sebesar $\geq 75\%$ maka dapat disimpulkan bahwa semua responden dinyatakan tuntas. hal ini dikarenakan multimedia

interaktif yang dihasilkan mampu menggantikan salah satu langkah penting dalam kegiatan pembelajaran langsung yaitu mendemonstrasikan keterampilan prosedural yang selama ini ditiadakan karena keterbatasan waktu dan biaya, dengan begitu waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek dan pembelajaran dapat lebih menarik sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Susilana dan Riyana (2008: 9) yang mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran yaitu; penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, waktu pembelajaran dapat diperpendek, dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton Susilana dan Riyana (2008: 129) menambahkan bahwa salah satu keunggulan dari media pembelajaran multimedia interaktif adalah mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Peranan video yang ada dalam multimedia interaktif juga sangat membantu pemahaman siswa sebelum melakukan kegiatan praktek, karena video yang ditampilkan dalam multimedia interaktif mampu memaparkan proses pengolahan kue yang akan dipraktikkan sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa dalam kegiatan praktek, hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan Arsyad (2000: 48) menyatakan bahwa “ Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap ”.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data penelitian mengenai penerapan multimedia interaktif pada kompetensi dasar membuat kue Indonesia dari sereal dan macam-macam tepung untuk kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif sangat baik, hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data yang menunjukkan prosentase skor jawaban responden sebesar 100 %.
- Hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif mengalami peningkatan pada penguasaan materi maupun praktek. Pada penguasaan materi terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 43,72 % dengan kenaikan ketuntasan siswa sebesar 53 %. Sedangkan pada hasil praktik didapatkan hasil ketuntasan siswa 100% artinya semua siswa dinyatakan tuntas.

Saran

Saran dari peneliti tentang kontribusi penerapan media pembelajaran multimedia interaktif (MMI) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membuat kue Indonesia dari sereal dan macam-macam tepung dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Meningkatkan materi pembelajaran membuat kue Indonesia dari sereal dan macam-macam tepung yang sudah ada, sehingga bisa memberikan kontribusi lebih besar pada hasil belajar siswa.
- Menganjurkan siswa untuk menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif (MMI) ini untuk belajar mandiri di sekolah maupun di rumah.
- Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif (MMI) ini menjadi media pembelajaran berbasis internet dan mobile phone, sehingga lebih mudah diakses kapan saja dan di mana saja selama terdapat koneksi internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Djamarah, Syaiful B dan Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kusnandar, Ade; dkk. 2007. *Panduan Pengembangan Multi Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Riduwan, 2003. *Dasar-dasar Statistik*, Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief S. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. 2008. *Konsep dan Makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta