

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF (MMI) PADA KOMPETENSI DASAR MEMBUAT LIPATAN DAUN DI SMK MAMBA'UL IHSAN UJUNGPAKANGKAH GRESIK

Abdullah Ni'am Al-Syuyubi

S1 Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Niam_alsyuyubi@yahoo.co.id

Dra. Niken Purwidiani, M. Pd.

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Niken_purwidiani@yahoo.co.id

Abstrak

Membuat lipatan daun adalah salah satu kompetensi dasar yang wajib ditempuh siswa SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik. Berdasarkan hasil observasi, proses belajar mengajar dilaksanakan secara konvensional yang berpusat pada guru. Pada kompetensi dasar membuat lipatan daun, peserta didik merasa jenuh akibat menulis materi yang banyak dari buku pegangan guru dan masih kurang memahami cara membuat lipatan daun yang mereka praktikkan. Hal ini dikarenakan peserta didik dalam memahami cara membuat lipatan daun dengan berimajinasi atau mengandai-andai sesuai materi yang dicatat, tanpa adanya contoh praktik secara nyata untuk menambah pemahaman peserta didik terhadap materi membuat lipatan daun. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik banyak yang tidak tuntas akibat belum adanya media pembelajaran yang tepat. Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui hasil *analysis* pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar lipatan daun di SMK Mamba'ul Ihsan; 2) mengetahui hasil *design* pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar lipatan daun di SMK Mamba'ul Ihsan; 3) mengetahui hasil *development* media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar lipatan daun di SMK Mamba'ul Ihsan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 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* (analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (penerapan), dan (5) *Evaluations* (evaluasi). Dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan sampai pada tahap *Development*. Karena penelitian ini menguji keefektifan dan kelayakan pakai multimedia interaktif yang dibuat oleh peneliti.

Berdasarkan *analysis, design, development*, dan hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 40,94 % dari skor rata-rata *pre-test* 42,19 % menjadi 83,13 % pada saat *post-test*. Selanjutnya perolehan skor rata-rata *N-Gain* sebesar 57,81 % yang berarti terdapat kenaikan hasil belajar dalam kategori tinggi. Selanjutnya respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif mendapat nilai rata-rata 93 %. Sehingga media pembelajaran multimedia interaktif ini layak ketahap *implementation* dan *evaluation*.

Kata Kunci : multimedia interaktif, hasil belajar, membuat lipatan daun.

Abstrack

Make the folds of leaves is one of the basic competencies that must be taken vocational students Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik. Based on observations, the learning process carried out in the conventional teacher-centered. On the basis of competence to make the folds of leaves, learners feel saturated due to write material that many of the teachers' handbooks and still not understand how to make the folds of leaves which they practice. This is because learners in understanding how to make the folds of leaves with imagination or if appropriate recorded material, without any real examples of practices to increase students understanding of the material to make the folds of leaves. Thus, the study of students who did not complete due to a lot of the lack of appropriate learning media. The purpose of this study was to: 1) determine the results *analysis* development of interactive multimedia learning media on the basis of competence leaf folds in vocational Mamba'ul Ihsan; 2) determine the results of the design development of interactive multimedia learning media on the basis of competence leaf folds in vocational Mamba'ul Ihsan; 3) determine the results of the development of interactive multimedia learning media on the basis of competence leaf folds in vocational Mamba'ul Ihsan.

The method used in this research is the method of research and development. Methods of research and development is the research methods used to produce a particular product, and test the effectiveness of the product. While the research and development of the model used is the model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*) that was developed by Dick and Carry (1996). This model consists of five phases, namely; (1) *Analysis* (analysis), (2) *Design* (Design), (3) *Development* (Development), (4) *Implementation* (application), and (5) *Evaluations* (evaluations). In this study, researchers only perform at the stage

Development. Because the study was to test the effectiveness and feasibility of use of interactive multimedia created by researchers.

Based analysis, design, development, and test results showed that there was an increase limited to the average score of student learning outcomes amounted to 40.94% of the score of rat pre-test 42.19% to 83.13% during the post-test, Furthermore, the acquisition of an average score of N-Gain of 57.81% which means that there is an increase in the category of higher learning outcomes. Furthermore, students' response to interactive multimedia learning media got an average of 93%. So that the multi-media interactive learning media is feasible ketahap implementation and evaluation. Keywords: interactive multimedia, learning outcomes, making the folds of leaves.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan Nasional bertujuan untuk perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Hasbullah, 2006).

Pendidikan di Indonesia diwujudkan melalui jenjang-jenjang pendidikan yang diawali dari pendidikan dasar yaitu Sekolah Dasar, jenjang pendidikan menengah yaitu Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Sekolah Menengah Kejuruan serta jenjang pendidikan tinggi atau Perguruan Tinggi.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan, maka pendidikan disetiap jenjang harus diselenggarakan secara sistematis yang berguna untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini berkaitan dengan potensi peserta didik untuk mampu bersaing, beretika, bermoral sopan santun, dan berinteraksi dengan masyarakat.

Perkembangan teknologi multimedia telah menjadikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien (Waryanto, 2008:1).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menghasilkan siswa yang terampil dengan berbagai program keahlian yang dicetak khusus untuk terjun dalam dunia kerja yang profesional dan selalu dibutuhkan oleh masyarakat. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan kejuruan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya (Mulyasa, 2010). Salah satu SMK yang menciptakan manusia yang berkompeten serta siap kerja dalam lingkungan keahlian adalah Sekolah Menengah

Kejuruan (SMK) Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik. Saat ini SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik mempunyai empat program studi keahlian yaitu Tata Boga, Tata Busana, Rekayasa Perangkat Lunak, dan Agribisnis Tanaman Pangan Hortikultura.

Program Studi Jasa Boga SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik dalam mencapai tujuannya, mempersiapkan banyak standar kompetensi yang harus ditempuh peserta didik, salah satu standar kompetensi yang harus ditempuh peserta didik adalah "Melakukan Persiapan Pengolahan", yang salah satu kompetensi dasarnya adalah "Membuat Lipatan Daun", kompetensi ini wajib ditempuh oleh peserta didik pada kelas X.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik, mayoritas model pembelajarannya adalah pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Pada kompetensi dasar membuat lipatan daun, sebagian peserta didik merasa jenuh akibat menulis materi yang banyak dari buku pegangan guru dan masih kurang memahami cara membuat lipatan daun yang mereka praktikkan, sehingga menyebabkan hasil lipatan daun sebagian kurang sesuai dengan materi yang diberikan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai langkah-langkah membuat lipatan daun yang mereka praktikkan, hal ini dikarenakan ditiadakannya salah satu langkah penting dalam model pembelajaran langsung yaitu mendemonstrasikan keterampilan kepada siswa sebelum siswa melakukan praktik atau latihan secara terbimbing. Hal ini dikeranakan keterbatasan biaya, waktu, dan peralatan jika guru harus melakukan demonstrasi secara tersendiri sebelum siswa praktik. Untuk itu pada kompetensi dasar lipatan daun diperlukan media yang dapat mengatasi keterbatasan tersebut, adapun media yang dapat diaplikasikan adalah media pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI).

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Media pembelajaran multimedia interaktif diharapkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang telah diuraikan di atas mampu melengkapi model pembelajaran langsung pada saat praktikum dan metode ceramah pada saat teori di kelas, dimana proses pembelajaran dengan media pembelajaran multimedia interaktif dilakukan dengan bantuan komputer, sehingga materi pembelajaran membuat lipatan daun dapat dilakukan di dalam kelas atau pembelajaran sendiri yang dilakukan oleh siswa. Bisa juga digunakan untuk pembelajaran di rumah dan di

sekolah. Pembelajarannya disesuaikan dengan penerimaan dan pemahaman siswa. Memberikan kesempatan siswa untuk melihat proses membuat lipatan daun yang akan dipraktikkan melalui video demotransi yang terdapat dalam media yang ditampilkan, meskipun guru tidak mendemonstrasikan proses membuat lipatan daun yang akan dipraktikkan secara langsung, siswa sudah dapat dan mampu menguasai langkah-langkah kegiatan praktik membuat lipatan daun yang akan dilaksanakan.

Peserta didik dapat mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajarannya. Suasana pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif menuntut peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif. Media pembelajaran multimedia interaktif memungkinkan pembelajaran dilaksanakan dengan lebih bermakna. Peserta didik dapat memilih waktu, substansi materi dan berpeluang belajar berulang kali sehingga tingkat pemahaman dapat dicapai. Bahan pelajaran pada media pembelajaran multimedia interaktif dirancang menggunakan ciri-ciri multimedia sehingga penyampaian materi secara bermakna, berkesan, menarik, dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif 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* (analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (penerapan), dan (5) *Evaluations* (evaluasi). Dalam tahap penelitiannya, penulis melaksanakan penelitian sampai tahap development, karena penelitian ini menguji keefektifan dan kelayakan pakai media pembelajaran multimedia interaktif yang dibuat oleh peneliti. Penelitian ini ditujukan pada kompetensi dasar membuat lipatan daun kelas X di SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik, sehingga diharapkan dapat memberikan kesempatan siswa untuk melakukan pemahaman materi secara mandiri dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiono (2011: 407) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 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* (analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (penerapan), dan (5) *Evaluations* (evaluasi). Dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan sampai pada tahap *Development*. Karena penelitian ini menguji keefektifan dan kelayakan pakai multimedia interaktif

yang dibuat oleh peneliti. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas X Jasa Boga SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik. Analisis data menggunakan lembar validasi media, lembar pengamatan pembelajaran, lembar hasil belajar siswa, dan lembar respon siswa.

Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, hasil belajar siswa, dan respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Analisis

1. Mengidentifikasi tujuan belajar

Berdasarkan lampiran I halaman 78 tentang silabus SMK Mamba'ul Ihsan, teridentifikasi bahwa tujuan belajar sebagai berikut :

a. Kemampuan kognitif

1) Produk

- a) Mendeskripsikan pengertian lipatan daun
- b) Menjelaskan fungsi lipatan daun
- c) Mendeskripsikan hal-hal yang diperhatikan dalam pembuatan lipatan daun
- d) Mengidentifikasi bahan-bahan yang digunakan dalam membuat lipatan daun
- e) Mengidentifikasi alat-alat yang digunakan dalam membuat lipatan daun
- f) Mendeskripsikan karakteristik lipatan daun
- g) Menyebutkan macam-macam lipatan daun
- h) Mendeskripsikan langkah-langkah membuat lipatan daun menurut jenisnya

2) Proses

- a) Mengidentifikasi bahan dan alat membuat lipatan daun
- b) Mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan lipatan daun
- c) Merencanakan praktik membuat lipatan daun yang meliputi:

b. Kemampuan afektif

- 1) Mengembangkan perilaku ber-karakter, meliputi :
 - a) Jujur,
 - b) Peduli,
 - c) Tanggung jawab,
 - d) Disiplin mengikuti tata tertib praktik di lab
- 2) Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi :
 - a) Bertanya,
 - b) Menyumbang ide atau berpendapat,
 - c) Menjadi pendengar yang baik
 - d) Berkomunikasi
 - e) Bekerjasama (gotong royong)

c. Kemampuan psikomotor

- 1) Siswa dapat melaksanakan praktik membuat lipatan daun yang meliputi:

- a) Memilih bahan
- b) Memilih alat
- c) Melakukan prosedur kerja membuat lipatan daun

2. Mengidentifikasi materi pembelajaran

Materi pembelajaran dapat diidentifikasi melalui tujuan pembelajaran membuat lipatan daun. Berdasarkan analisis dari tujuan belajar membuat lipatan daun, maka peneliti mengidentifikasi bahwa materi pembelajaran kompetensi dasar lipatan daun terdiri dari :

- a. Pengertian lipatan daun
- b. Fungsi lipatan daun
- c. hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat lipatan daun
- d. bahan-bahan yang digunakan dalam membuat lipatan daun
- e. alat-alat yang digunakan dalam membuat lipatan daun
- f. kriteria lipatan daun
- g. macam-macam lipatan daun
- h. langkah-langkah pembuatan lipatan daun.

3. Mengidentifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diidentifikasi berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti membuat media pembelajaran multimedia interaktif dengan program macromedia flash 8. Didalam media tersebut terdapat uraian tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, latihan soal, dan video pembuatan lipatan daun sesuai materi pembelajaran.

A. Tahap Desain

Adapun tahap desain yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Merancang model pembelajaran

Setelah menganalisis tujuan belajar, menganalisis materi pembelajaran, dan menganalisis proses belajar mengajar di SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik, langkah selanjutnya adalah merancang model pembelajaran yang tepat sesuai hasil analisis. Oleh karena itu, peneliti merancang model pembelajaran yang tepat sesuai hasil analisa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

2. Merancang materi pembelajaran

Merancang bahan ajar dilakukan berdasarkan indikator yang terdapat dalam silabus membuat lipatan daun. Setelah menganalisis materi pembelajaran membuat lipatan daun melalui silabus SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik, selanjutnya merancang materi lipatan daun sesuai dengan silabus yang ada di SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik. Peneliti merancang materi pembelajaran dengan membuat modul, yang didalamnya teruarai sesuai tujuan belajar

dan materi pembelajaran sesuai silabus. adapun materi membuat lipatan daun terdiri dari :

- a. Pengertian lipatan daun
- b. Fungsi lipatan daun
- c. Hal-hal yang diperhatikan dalam membuat lipatan daun
- d. Bahan-bahan yang digunakan dalam membuat lipatan daun
- e. Alat-alat yang digunakan dalam membuat lipatan daun
- f. Karakteristik lipatan daun
- g. Macam-macam lipatan daun
- h. Langkah-langkah membuat lipatan daun sesuai dengan macamnya

Kemudian rancangan materi lipatan daun dikonsultasikan kepada dosen pembimbing skripsi, dan dapat perintah untuk memvalidasikan rancangan materi kepada ahli pendidikan sesuai dengan bidangnya. Dalam hal ini, disarankan yang menjadi validator adalah Ibu Dra. Sri Handayani, M.Pd. dan Bapak Drs. Leksono Lestariyadi selaku dosen Unesa dan ahli dibidang mata diklat membuat lipatan daun.

3. Merancang media pembelajaran

Rancangan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan hasil analisis adalah media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan program macromedia flash 8. Kemudian rancangan media pembelajaran dikonsultasikan kepada dosen pembimbing skripsi, dan dapat perintah untuk memvalidasikan rancangan media pembelajaran kepada ahli media sesuai dengan bidangnya. Dalam hal ini, disarankan yang menjadi validator adalah Bapak Setya Candra Wibawa, M.T dan Bapak Drs. Leksono Lestariyadi selaku dosen Unesa dan ahli dibidang mata diklat membuat lipatan daun.

B. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pembuatan perangkat pembelajaran

Setelah menganalisa dan merancang perangkat pembelajaran berdasarkan indikator serta dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, maka peneliti membuat perangkat pembelajaran tersebut. Adapun perangkat pembelajaran tersebut antara lain adalah silabus, RPP dan materi lipatan daun dapat dilihat pada daftar lampiran 1 halaman .

2. Pembuatan media pembelajaran

Setelah rancangan multimedia interaktif dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, langkah selanjutnya adalah memperbaiki media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan catatan-catatan yang diberikan oleh dosen pembimbing. Kemudian siap divalidasikan kepada validator ahli sesuai saran dari dosen pembimbing skripsi. Adapun validator ahli yang disarankan oleh dosen

pembimbing adalah Bapak Setya Candra Wibawa, M.T.

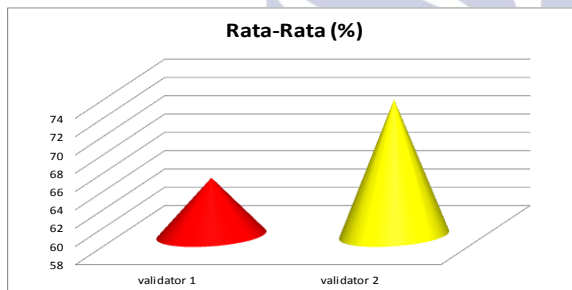
3. Pembuatan instrumen

Setelah merancang, membuat instrumen penelitian berdasarkan indikator dan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing, langkah selanjutnya adalah memperbaiki instrumen tersebut sesuai catatan-catatan yang diberikan dosen pembimbing. Kemudian siap divalidasi kepada validator ahli sesuai jenis instrumen. Adapun instrumen yang akan dibuat adalah instrumen materi pembelajaran, instrumen pengelolaan pembelajaran, instrumen media pembelajaran, dan angket respon siswa.

4. Validasi instrumen penelitian

a. Validasi instrumen materi pembelajaran

Validasi pertama instrumen materi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 1 juni 2015, divalidasi oleh Ibu Dra. Sri Handayani, M.Pd. dan validasi kedua dilaksanakan pada 6 juni 2015 oleh Bapak Drs. Leksono Lestariyadi.



Gambar 4.1 .Diagram Persentase Skor Rata-Rata Hasil Validasi Materi Pembelajaran dari Masing-Masing Validator

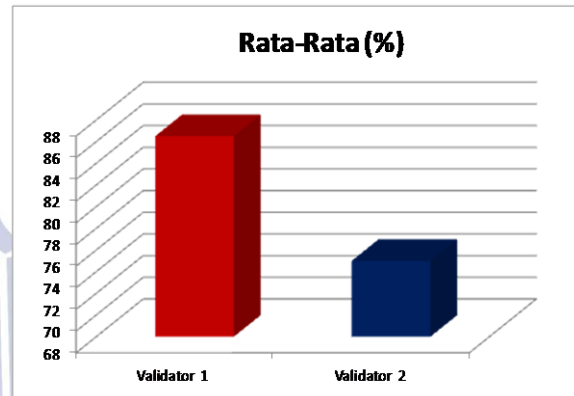
a. Validasi instrumen pengelolaan pembelajaran

Validasi instrumen pengelolaan pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2015 oleh dosen pembimbing Ibu Dra. Niken Purwidiani, M.Pd.

b. Validasi instrumen media pembelajaran

Validasi instrumen media pembelajaran divalidasi oleh dua validator ahli dibidang media. Validatornya adalah Bapak Setya Candra Wibawa, M.T., dan Bapak Drs. Leksono Lestariyadi. Proses validasi dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2015 oleh Bapak Setya Candra Wibawa, M.T dan dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2015 oleh Bapak Drs. Leksono Lestariyadi. Validasi instrumen media pembelajaran dilakukan dengan menyerahkan media untuk ditelaah dan disertai dengan lembar penilaian validasi media. Analisis validasi media menggunakan skala *Linkert* sesuai dengan yang dijelaskan pada BAB III. Persentase skor rata-rata hasil validasi

media yang diberikan oleh masing-masing validator dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 .Diagram Persentase Skor Rata-Rata Hasil Validasi Media dari Masing-Masing Validator

d. Validasi angket respon siswa

Validasi angket respon siswa dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2015 oleh dosen pembimbing Ibu Dra. Niken Purwidiani, M.Pd.

5. Uji coba terbatas

Setelah materi dan multimedia interaktif mendapat validasi dari validator, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas pada siswa kelas X Jasa Boga SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik. Uji coba dilakukan pada tanggal 13-14 Juni 2015 dengan jumlah sebanyak 32 siswa.

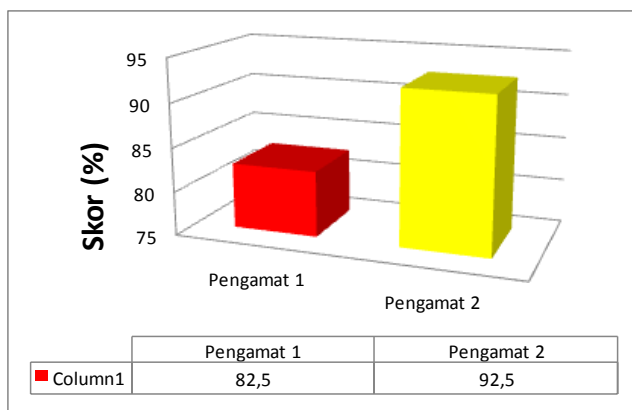
a. Pre Test Materi Lipatan Daun

Pre test dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2015 dengan jumlah siswa sebanyak 32. Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa dari 32 responden, 2 responden tuntas (6,25 %), sedangkan 30 responden dinyatakan tidak tuntas (93,75%).

b. Proses Belajar Mengajar Dengan Pengembangan Multimedia Interaktif

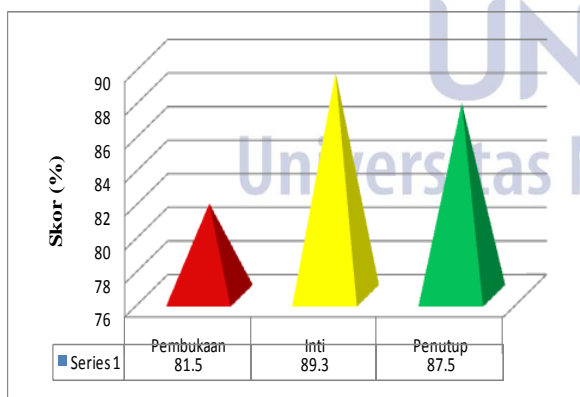
Proses belajar mengajar dilakukan pada tanggal 14 Juni 2015 dan diamati oleh 2 pengamat, yang pertama adalah guru mata pelajaran Melakukan Persiapan Pengolahan SMK Mamba'ul Ihsan yaitu Ibu Noveri Dwi Handayani, S.Pd., yang kedua adalah saudari Irfatus Syahiroh selaku mahasiswa aktif Unesa. Adapun hasil pengamatan proses belajar mengajar berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase total skor rata-rata dari kedua pengamat sebesar 87 % yang berarti baik.

Berdasarkan Tabel 4.3 jika dilihat dari skor hasil penelitian yang diberikan oleh masing-masing pengamat dapat digambarkan dalam bentuk diagram di bawah ini.



Gambar 4.3 Diagram Prosentase Skor Rata-rata yang Diberikan Pengamat Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa pengamat 1 dan pengamat 2 memberikan persentase skor rata 82,5 % dan 92,5 %, dari skor ideal yang berarti baik. Kesimpulan yang dapat diambil dari data ini adalah kedua pengamat memberikan penilaian bahwa kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam penelitian ini berjalan dengan baik.

Analisis kegiatan pembelajaran selanjutnya dilihat dari setiap tahap kegiatan pembelajaran yang terdiri dari tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Data hasil pengamatan kegiatan pembelajaran setiap tahap tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Diagram Prosentase Skor Rata-rata tahap pembelajaran

Hasil yang diperoleh pada diagram di atas memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan MMI pada tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup menunjukkan 81,5 %, 89,3 %, dan 87,5% dari skor ideal yang berarti juga baik.

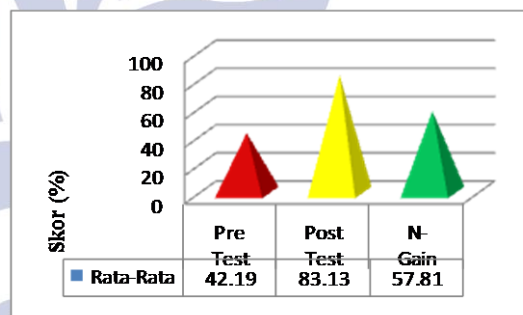
c. *Post Test*

Post test dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2015 setelah proses belajar mengajar menggunakan pengembangan multimedia

interaktif. Data tersebut kemudian digunakan untuk menilai ketuntasan individual responden dengan ketentuan, jika responden mendapatkan nilai < 70 maka dinyatakan tidak tuntas dan jika responden mendapatkan nilai ≥ 70 maka dinyatakan tuntas. Data dan interpretasi ketuntasan belajar tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Berdasarkan Tabel 4.4 dapat diketahui bahwa dari 32 responden terdapat 26 atau 81,25 % responden yang dinyatakan tuntas dan 6 atau 18,75 % responden lainnya dinyatakan tidak tuntas. Hal ini berarti terdapat peningkatan ketuntasan siswa sebesar 75 % dari ketuntasan awal 6,25 % menjadi 81,25 %.

d. *Data N-Gain*

Data *N-Gain* didapatkan dari hasil perhitungan pre-test dan post-test dengan menggunakan rumus Hake (1999). Perbandingan prosentase rata-rata skor *pre-test*, *post-test*, dan *N-Gain* penguasaan materi kompetensi dasar membuat lipatan daun kelas X SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.5 Diagram Perbandingan Prosentase Rata-rata Skor Pre-test, Post-test, dan N-Gain

Berdasarkan gambar 4.5 skor rata-rata pre-test siswa adalah 42,19 % dari skor ideal, sedangkan skor rata-rata post-test sebesar 83,13 % dari skor ideal. Selanjutnya perolehan skor rata-rata *N-Gain* sebesar 57,81% atau 0,73. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 57,81% atau 0,73 berada pada kategori tinggi.

e. *Uji Normalitas*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak, serta digunakan untuk mengetahui uji statistik pada langkah selanjutnya. *Uji normalitas* ini dilakukan pada hasil pre-test, post-test, dan *N-Gain* dengan menggunakan uji Kosmogorov-Smirnov untuk satu sampel melalui program SPSS versi 17.0. kriteria yang digunakan yaitu jika nilai *Asymp Sig* (2-tailed) $> 0,05$, maka data terdistribusi normal dan jika nilai *Asymp Sig* (2-tailed) $< 0,05$, maka data terdistribusi tidak normal.

Hasil uji normalitas data nilai pre-test, post-test, dan N-Gain dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan Tabel 4.7 dengan kriteria pengambilan keputusan untuk taraf kepercayaan 95% diketahui bahwa nilai Significance (Sig.) untuk nilai pre-test, post-test, dan N-Gain berturut-turut adalah 0,398, dan 0,187. Hal ini menunjukkan bahwa data nilai pre-test, post-test, dan N-Gain terdistribusi normal karena nilai Asymp Sig (2-tailed) > 0,05.

f. Uji Signifikansi

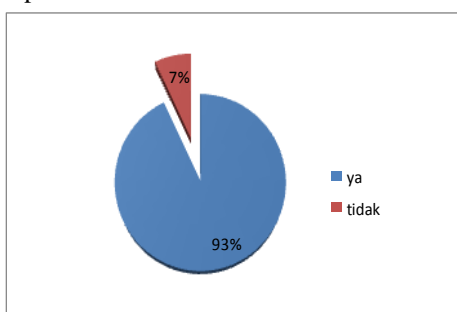
Adapun hasil uji signifikansi yang diperoleh pada tabel memperlihatkan adanya perbedaan yang bermakna antara skor pre-test dan skor post-test penguasaan materi kompetensi dasar membuat lipatan daun kelas X SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik. Diperoleh nilai statistik uji-t perbedaan skor pre-test dan skor post-test sebesar -14,916 dengan taraf signifikansi 0,000. Nilai statistik uji-t bertanda negatif menunjukkan skor rata-rata data penguasaan materi kompetensi dasar membuat lipatan daun diawal penelitian lebih kecil dari pada skor rata-rata data penguasaan materi kompetensi dasar membuat lipatan daun diakhir penelitian.

Nilai $df = 31$, sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 2,031. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($14,916 > 2,045$) dan juga dapat dari nilai signifikansi uji-t = 0,000 lebih kecil dari = 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan skor rata-rata data penguasaan membuat lipatan daun di awal penelitian (hasil *pre-test*) dibandingkan skor rata-rata data metode dasar memasak akhir penelitian (hasil *post-test*) pada kelas X SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik.

g. Respon Siswa

Adapun hasil respon siswa terhadap pengembangan multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Hasil persentase rata-rata respon siswa terhadap pembelajaran multimedia interaktif (MMI) pada kompetensi dasar membuat lipatan daun.



Gambar 4.6 Diagram Persentase Rata-Rata Respon Siswa Terhadap Media

Berdasarkan Gambar 4.5 di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 93 % responden menjawab “ya” dan 7 % responden menyatakan “tidak”, artinya secara keseluruhan responden merespon sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran MMI ini.

h. Hasil Uji Coba Terbatas

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 40,94 % dari skor rata-rata pre-test 42,19 % menjadi 83,13 % pada saat *post test*. Selanjutnya perolehan skor rata-rata N-Gain sebesar 57,81 % yang berarti terdapat kenaikan hasil belajar dalam kategori tinggi.

Peningkatan hasil belajar tersebut dikarenakan media MMI 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, 2007: 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 (2007: 129) berpendapat bahwa salah satu keunggulan dari media pembelajaran multimedia interaktif adalah mampu meningkatkan motivasi siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan data penelitian dan analisis data, peneliti dapat mengambil beberapa simpulan sebagai berikut :

1. *Analysis*

Hasil analisis dalam kategori mengidentifikasi tujuan belajar, mengidentifikasi materi pembelajaran, dan mengidentifikasi proses belajar mengajar di SMK Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah terlaksana dengan baik berdasarkan indikator silabus membuat lipatan daun.

2. *Design*

Hasil merancang model pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang media pembelajaran, dan merancang instrumen penelitian terlaksana dengan baik sesuai dengan hasil analisa melalui indikator dan konsultasi berkelanjutan kepada dosen pembimbing.

3. *Development*

Berdasarkan hasil validasi dari beberapa validator ahli, maka pengembangan dalam kategori pembuatan perangkat pembelajaran, yakni validasi

materi pembelajaran mendapat kategori layak untuk diujicobakan dengan nilai rata-rata 68,6 % dari dua validator ahli. Pembuatan media pembelajaran mendapat kategori layak dengan nilai 80,8 % dari dua validator ahli. Sedangkan pembuatan instrumen penelitian terlaksana dengan baik dengan rincian hasil pengamatan pembelajaran mendapat kategori baik dengan nilai rata-rata 87,5 % dari dua pengamat. Untuk hasil *post test* terlaksana dengan bukti adanya peningkatan ketuntasan siswa sebesar 75 %. Adapun untuk hasil respon siswa berjalan dengan baik dengan hasil respon 93 % menyatakan bahwa siswa menyukai media pembelajaran multimedia interaktif (MMI) membuat lipatan daun.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, maka pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif membuat lipatan daun layak untuk ke tahap *implementation* dan *evaluation*, yaitu diterapkan sebagai suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

B. SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan pada penelitian ini, maka peneliti memberikan saran untuk perbaikan pada penelitian yang akan datang antara lain :

1. Keterlaksanaan pengembangan media pembelajaran MMI pada kompetensi dasar membuat lipatan daun dapat dikembangkan pada kompetensi dasar lain. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media MMI ini mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
2. Diperlukannya fasilitas penunjang ruang komputer yang cukup dan tidak hanya untuk mata pelajaran komputer. Karena dalam penerapan media MMI diperlukan sarana media komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara

- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Riduwan, 2003. *Dasar-dasar Statistik*, Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana. 2005. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru
- Sudjana dan Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sadiman, dkk. 2005. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Susilana dan Riyana . 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima
- Sardiman.A.S. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Konsep Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Uno, Hamzah. 2008. *Profesi Kependidikan : Problem, Solusi, dan Reformasi Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta : Bumi Aksara
- Waryanto, Nur Hadi. 2008. *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran*. Diakses tanggal 20 April 2013. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Multimedia-Interaktif-Dalam-Pembelajaran.pdf>