



APLIKASI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI PERALATAN MAKAN DAN MINUM SERTA ALAT HIDANG

¹Esthi Himmatul Izza, ²Asrul Bahar, ³Suhartiningsih, ⁴Dwi Kristiastuti

^{1,2,3}Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

⁴Tata Boga, Sekolah Vokasi Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Artikel Info

Submitted: 10 Oktober 2021

Recived in revised: 21 Oktober 2021

Accepted: 10 November 2021

Keyword:

Media Interaktif, Aplikasi *Android*, Tata Hidang

Corresponding author:

esthiizza16050394065@mhs.unesa.ac.id

asrulbahar@unesa.ac.id

Teknologi informasi dan komunikasi pada masa pandemi *Covid-19* sangat dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari terutama pada sektor pendidikan. Pembelajaran dengan memakai *smartphone Android* dapat memudahkan peserta didik mengakses materi ataupun video dengan mudah dimana pun dan kapan pun. Pembelajaran tata hidang memiliki banyak materi yang perlu dihafal sehingga perlunya media untuk menunjang peserta didik dalam menguasai materi tata hidang. Tujuan pada penelitian ini yaitu membuat media interaktif berbasis *Android* dalam materi peralatan makan dan minum serta alat hidang yang layak dipakai oleh peserta didik. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode *Research and Development* dan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Di penelitian ini tahapan ADDIE disesuaikan dengan keadaan lingkungan dan keterbatasan waktu sehingga hanya sampai tahap *development*. Untuk mengetahui kelayakan media dilakukan pengambilan data berupa kuisioner validasi dari ahli media dan ahli materi dan kuisioner tanggapan pada peserta didik. Validator ahli media dan ahli materi adalah dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan guru SMK yang memegang mata pelajaran tata hidang sedangkan peserta didik sebagai responden. Penelitian ini memakai analisis data deskriptif yang bersifat kuantitatif menggunakan teknik deskriptif presentase. Berdasarkan analisis tersebut diperoleh hasil validasi dari ahli media mendapat kualifikasi persentase 87%, sedangkan hasil validasi yang didapatkan dari validasi ahli materi dengan persentase 94%. Respon dari peserta didik yang telah mencoba menggunakan media mendapat kualifikasi persentase 86%. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul Aplikasi Media Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Peralatan Makan Dan Minum Serta Alat Hidang dapat digunakan secara layak oleh peserta didik.

PENDAHULUAN

Pada era sekarang semakin canggihnya teknologi yang berkembang dengan sangat pesat. Keadaan pandemi *Covid-19* saat ini, peran teknologi sangat diperlukan untuk berbagai kegiatan kehidupan sehari-hari sehingga dapat berjalan dengan mudah dan praktis. Pandemi *Covid-19 (Corona Virus Disease 2019)* ini menyerang hampir seluruh negara didunia termasuk Indonesia menyebabkan berbagai dampak pada seluruh sektor kehidupan. Pendidikan yang ada di Indonesia pun terkena dampak pandemi *Covid-19*. Kementerian Pendidikan Indonesia memberikan kebijakan tentang pembatasan interaksi untuk meliburkan sekolah sementara dan mengubah KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) memakai kerangka kerja berbasis internet (daring) [1]. Tuntutan saat ini menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa membiasakan dengan kemajuan teknologi yang bertujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran [2].

Menurut Permendikbud RI No. 65 Tahun 2013 berkenaan standar proses menjelaskan sistem pembelajaran dilaksanakan dengan cara inspiratif, mengasyikkan serta mendorong siswa untuk berpartisipasi, mengembangkan kreativitas, bakat, minat, fisik, dan psikologi siswa [3]. Dari pernyataan tersebut aktivitas belajar mengajar, tugas siswa adalah menguasai materi yang sudah diajarkan, mencari dan menemukan secara mandiri kebutuhan dalam belajarnya.

Proses belajar harus dilakukan secara seimbang oleh guru dan siswa buat memenuhi pencapaian tujuan pembelajaran yang berlaku. Terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi belajar siswa, lebih spesifiknya; (1) aspek internal ialah keadaan yang jasmani serta rohani pada siswa; (2) aspek eksternal ialah situasi pada lingkungan sekitar siswa; (3) aspek pendekatan belajar (*Approach To Learning*) ialah jenis usaha yang dilakukan antara lain metode, sistem maupun model supaya siswa bisa menguasai materi-materi pelajaran [4].

Kemandirian belajar adalah kegiatan belajar yang dilakukan secara sadar atas dorongannya sendiri dengan tujuan meningkatkan kemampuan. Kemandirian belajar ini sebagai rangkaian tindakan program pembelajaran

yang dikoordinasikan supaya siswa bisa memilih dan memutuskan sesuatu untuk kemajuan belajarnya [5]. Ketidak tergantungan dengan orang lain dapat dilihat dari beberapa hal yaitu dengan mengontrol diri sendiri, memiliki strategi belajar, memiliki kepercayaan diri, mencoba menyelesaikan masalah tanpa bantuan orang lain, meningkatkan prestasi belajar. Kemandirian belajar diperlukan agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan belajar dengan kemauan sendiri, kemandirian belajar juga menjadi ciri peserta didik yang dewasa dan terpelajar. Dengan melakukan kontrol diri, menjadi percaya diri dapat dilihat dengan cara merefleksikan pada pembelajaran apakah berdampak atau tidak berdampak terhadap hasil peserta didik, mengamati nilai belajar yang diperoleh [6]. Dalam belajar mandiri di masa pandemi tentunya membutuhkan media yang dapat mendukung pembelajaran mandiri secara maksimal dan menggunakan teknologi yang telah ada salah satunya *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* terutama *android* pada era ini sangat populer dikalangan anak-anak, remaja, maupun orang tua. Selain populer, *smartphone android* juga menjadi salah satu kebutuhan untuk membantu kegiatan sehari-hari terutama pada masa pandemi. Menurut Dimitri Mahayana dari Dosen Teknik Elektro dan Informatika ITB dilansir oleh tribunnews Jabar mengungkapkan bahwa seiring pertumbuhan *smartphone, Android* telah mendominasi pasar *smartphone* di Indonesia lebih dari 90% sedangkan di dunia 75% [7].

Android yaitu sistem operasi yang dibuat di perangkat *mobile* berbasis *linux* semacam *smartphone* serta tablet [8]. Sistem operasi *android* dipakai sebagian besar ada di *smartphone* dengan *open source* yang membolehkan kode sumber di *Android* bisa dibaca pengembang buat mengubah bermacam fitur aplikasi tergantung pada kebutuhan [9]. Keunggulan dalam penggunaan *smartphone android* adalah harga relatif murah dari pada PC (*Personal Computer*) maupun laptop yang dapat mengakses informasi hampir sama seperti PC dapat menampilkan gambar, video, animasi, game, dan lain-lain. Namun adapula kelemahan dari penggunaan *smartphone android* yaitu ada beberapa tipe

dari *smartphone* yang kurang mendukung untuk dioperasikan, daya tahan baterai, dan resolusi gambar yang terbatas [10]. Dari pernyataan diatas, maka *smartphone* ini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi siswa dengan memakai media interaktif berbasis *android*.

Media pembelajaran yaitu sebuah alat bantu berbentuk media cetak maupun elektronik yang disampaikan oleh pemberi informasi dan dapat diterima oleh penerima informasi dengan tujuan untuk memperlancar penerapan sistem pembelajaran menjadi efektif dan efisien [8]. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* merupakan alat bantu berupa media elektronik dengan menggunakan *smartphone* berbasis *android* untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Sebuah media harus memiliki kemampuan untuk mendorong dan menarik minat siswa dalam pembelajaran dan memiliki kemampuan untuk menampilkan materi teoritis yang diperkenalkan sehingga mempermudah pemahaman pada siswa. Hal yang penting untuk ditonjolkan adalah daya tarik media yang dikemas melalui konten serta kemudahan dalam penggunaan media tersebut [11]. Pembuatan media interaktif berbasis *Android* ada yang menggunakan coding maupun tanpa *coding*. Pembuatan media dengan *coding* biasanya menggunakan aplikasi adobe flash, macromedia flash sedangkan pembuatan media tanpa *coding* biasanya menggunakan appgeyser, appypie, dan andromo.

Pembelajaran tata hidang merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan restoran dan pelayanannya baik itu restoran yang berdiri sendiri maupun restoran di hotel pada Sekolah Menengah Kejuruan jurusan jasa boga dan pariwisata. Salah satu materi tata hidang yaitu peralatan makan dan minum serta alat hidang, banyak sekali komponen-komponen yang perlu dipahami dan dihafal serta terdapat banyak istilah bahasa asing untuk setiap peralatan tata hidang yang digunakan [12]. Materi-materi itu ialah kemampuan esensial yang harus dipahami oleh siswa [13]. Dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *android*, siswa diharapkan memilih pilihan untuk menguasai materi tata hidang dengan baik, menyenangkan, dapat mengulang kembali atau mempelajari kembali serta bisa diperoleh dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan uraian diatas penelitian ini

berupaya membahas tentang Aplikasi Media Interaktif Berbasis *Android* pada Materi Peralatan Makan dan Minum serta Alat Hidang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai ialah metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D yaitu metode penelitian yang dipakai untuk menciptakan sesuatu produk tertentu [14]. Produk yang dibuat dari R&D bisa seperti perangkat keras misalnya buku, modul serta dapat berbentuk perangkat lunak misalnya program komputer, model pembelajaran maupun media pembelajaran [15]. Tujuannya adalah meningkatkan media pembelajaran berbasis *android* terhadap materi peralatan makan dan minum serta alat hidang.

Model pengembangan pada penelitian aplikasi media interaktif berbasis *Android* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan adalah *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) serta *Evaluation* (Evaluasi). Tetapi, tahapan ADDIE pada penelitian ini hanya sampai di tahapan *Development* (Pengembangan) sebab menyesuaikan keadaan lingkungan dan keterbatasan waktu peneliti. Perihal ini ada pada riset yang diuji oleh Nurjannati.,dkk bahwasannya penelitian yang dihasilkan hanya sampai tahap pengembangan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang valid sehingga tidak masalah jika tahapan ADDIE tidak sampai tahap evaluasi karena menyesuaikan keadaan dan keterbatasan waktu peneliti [16].

Tahapan model pengembangan ADDIE di penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis yang dipakai oleh peneliti yaitu menganalisis kebutuhan siswa SMKN 1 Dlanggu kelas XI dengan mengidentifikasi karakteristik siswa, menentukan permasalahan yang dirasakan siswa, serta penyelesaian permasalahan dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai.

Siswa tingkat menengah kejuruan tergolong pada tingkat perkembangan intelektual yang sudah sanggup berpikir abstrak di tahap operasional formal. Karakteristik peserta didik tahap operasional

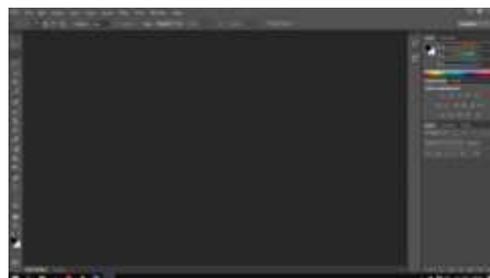
formal meliputi: 1) mampu berpikir logis, 2) mampu memecahkan masalah secara mandiri, 3) mempunyai ketertarikan pada hal baru, 4) cenderung mengelompok [17]. Berdasarkan pernyataan tersebut maka karakteristik siswa bisa mempengaruhi dalam aktivitas belajar siswa yaitu kebiasaan belajar yang berdampak di hasil belajar, serta minat belajar siswa.

Saat ini sistem pembelajaran disekolah sedang terganggu karena adanya wabah *covid-19*. Pembelajaran antar muka diganti dengan daring (dalam jaringan). Setelah diketahui karakter siswa dan kondisi area, minat belajar siswa semakin turun dan pembelajaran tidak berjalan secara maksimal terutama pada materi peralatan makan dan minum serta alat hidang. Dengan terdapatnya permasalahan tersebut peneliti tertarik buat menciptakan media pembelajaran berbasis *Android*. Dasar pemilihan media tersebut adalah media tersebut dekat dengan siswa, menarik, dapat dipakai dimana pun dan kapan pun serta bisa dipergunakan sebagai media pendukung siswa dalam pembelajaran mandiri.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahapan kedua yaitu desain atau rancangan. Setelah diketahui kebutuhan peserta didik selanjutnya dilakukan rancangan media yaitu menentukan konsep dan konten media yang akan dibuat. Tahapan perancangan pada penelitian ini di bagi menjadi 3 tahapan yaitu :

- (1) Tahapan penyusunan perangkat pembelajaran sebagai berikut penyusunan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi yang relevan, penulisan *quiz* dan tugas akhir.
- (2) Tahapan selanjutnya yaitu pembuatan pelengkap media yang terdiri dari pembuatan logo aplikasi dengan menggunakan aplikasi program utama *software Photoshop CS6*, dan pembuatan video pembelajaran menggunakan program utama *software Filmora 9*. Tampilan *software Photoshop CS6* dan *Filmora 9* bisa dilihat di gambar 1 dan 2.

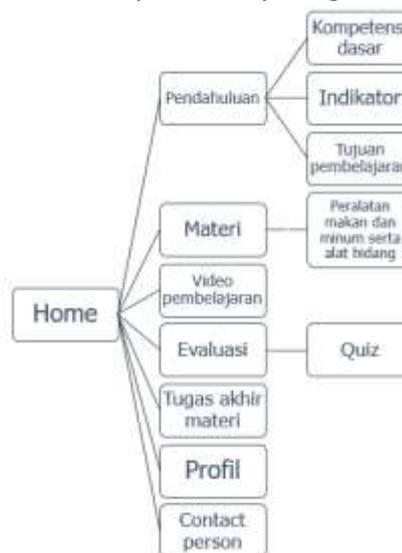


Gambar 1. Tampilan Awal *Software Photoshop CS6*



Gambar 2. Tampilan *Software Filmora 9*

- (3) Tahap ketiga yaitu rancangan pembuatan media. Hal pertama yang dilakukan untuk merancang media adalah membuat *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* menggambarkan alur dalam menggunakan media interaktif berbasis *Android* sedangkan *storyboard* merupakan sebageian besar isi media berupa *template* dan materi. *Flowchart* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Flowchart Media Berbasis *Android*

Kegiatan selanjutnya yaitu menyusun konten-konten yang telah di buat dengan menggunakan *website Andromo-App Builder*. Penyusunan konten disesuaikan dengan *flowchart* yang telah dibuat, mengatur tema serta

gambar-gambar pendukung aplikasi, menentukan ukuran serta jenis huruf, penulisan profil serta *contact person*. Langkah selanjutnya yaitu mengekstraksi atau *build* menjadi aplikasi yang dapat di *download* dengan hasil produk file berupa ekstensi apk yang dapat dibuka pada perangkat *Android*.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini akan dilakukan kegiatan pengujian terhadap aplikasi yang telah di buat. Ada 3 tahapan yaitu : (1) pengujian oleh peneliti, dilakukan agar peneliti dapat menyetarakan tampilan serta kegagalan saat menjalankan aplikasi. Informasi itu dipakai buat revisi aplikasi, (2) uji aplikasi oleh dosen pembimbing, sehabis diuji peneliti setelah itu dikonsultasikan ke dosen pembimbing untuk memperoleh masukan serta anjuran sehingga media yang dibuat lebih baik, (3) uji aplikasi oleh validator ahli media dan materi. Tujuan pada pengujian ini buat memberikan evaluasi tentang aspek kevalidan media. Sehabis itu peneliti memperoleh masukan dan anjuran dari validator untuk merevisi sesuai dengan anjuran validator. Media yang telah di revisi dan di setujui kemudian di uji cobakan melalui tanggapan peserta didik yakni peserta didik jenjang SMK Negeri 1 Dlanggu berjumlah 25 peserta didik. Penyebaran media melalui *WhatsApp* yang kemudian di *install* pada *smartphone* masing-masing. Tampilan aplikasi media interaksi berbasis *Android* bisa dilihat di gambar 4,5,6,7,8,9, dan 10.



Gambar 4. Tampilan Awal Aplikasi

Gambar 4 menampilkan tampilan awal aplikasi media interaktif berbasis *Android*. Tampilan awal berisi menu pendahuluan, materi, video pembelajaran, evaluasi, tugas akhir materi, profil, serta *contact person*.



Gambar 5. Tampilan Menu Pendahuluan

Gambar 5 menampilkan tampilan menu pendahuluan berisi kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran.



Gambar 6. Menu Materi

Menu materi jika diklik akan muncul materi seperti pada gambar diatas. Materi berisi bahan ajar sesuai indikator yaitu materi peralatan makan dan minum serta alat hidang.



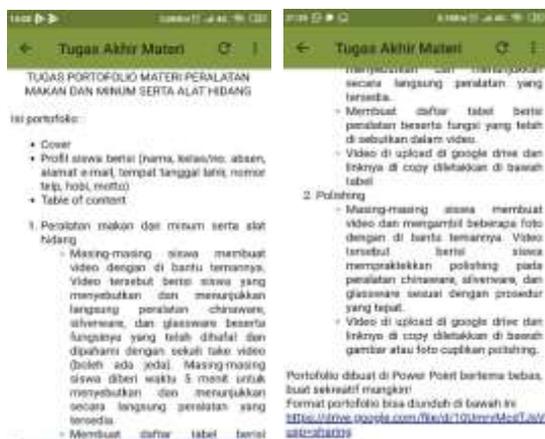
Gambar 7. Menu Video Pembelajaran

Pada gambar 7 terdapat menu video pembelajaran untuk menambah pemahaman materi oleh pengguna.



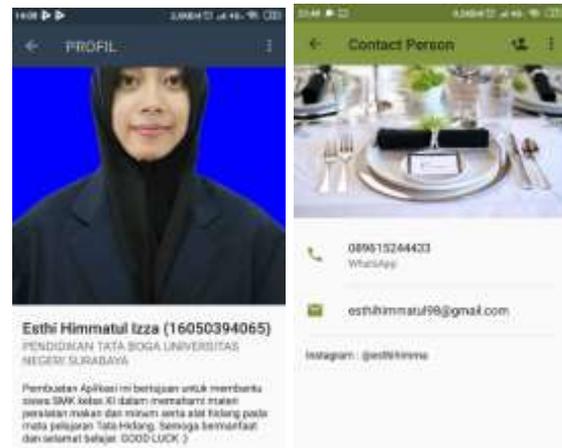
Gambar 8. Menu Evaluasi

Gambar 8 menunjukkan menu evaluasi yang berisi *quiz* yang kemudian dapat langsung diketahui skornya setelah selesai menjawab semua soal.



Gambar 9. Menu Tugas Akhir Materi

Menu tugas akhir materi berisi materi berisi tugas portofolio yang menugaskan peserta didik untuk membuat video dan laporan terkait materi peralatan makan dan minum serta tata hidang. Tugas akhir ini dilengkapi contoh portofolio berbentuk *link* dan dapat diunduh langsung oleh peserta didik di halaman ini.



Gambar 10. Menu Profil Dan *Contact Person*

Pada gambar 10 menunjukkan menu profil dan kontak peneliti. Profil berisi identitas peneliti serta kontak berisi alamat e-mail dan lainnya.

Peserta didik mencoba menggunakan aplikasi media berbasis *Android* kemudian memberikan tanggapan melalui kuisisioner yang dikirim melalui *link google form*.

Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data ini dibantu melalui lembar validasi ahli dan angket siswa. Lembar validasi ahli dipakai untuk mempermudah validator dalam menilai dan memberikan anjuran kepada instrumen yang dibuat peneliti. Validasi dilakukan oleh 2 (dua) validator meliputi 1 (satu) orang dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Surabaya, dan 1 (satu) Guru SMK yang memegang mata pelajaran Tata Hidang yang menilai dari aspek media dan materi. Lembar validasi berupa kuisisioner pernyataan berjumlah 10 pernyataan aspek media dan 10 pernyataan aspek materi. Validasi bertujuan untuk membantu peneliti dalam memperbaiki produk hingga layak digunakan. Teknik pengambilan data yang dilakukan melalui angket peserta didik berupa kuisisioner bertujuan untuk mempermudah peneliti mengetahui tanggapan peserta didik berupa kuisisioner pernyataan berjumlah 10 pernyataan tentang media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Pengambilan data ini melibatkan 25 peserta didik jenjang SMK kelas XI jurusan tata boga SMKN 1 Dlanggu. Instrumen penelitian yang dipakai peneliti yaitu memakai skala *likert*, ialah skala dengan memberikan skor 1 (sangat tidak

setuju), 2 (tidak setuju), 3 (cukup), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju).

Teknik Analisis Data

Analisis data yang dipakai pada penelitian ini ialah analisis deskriptif bersifat kuantitatif memakai teknik deskriptif persentase. Analisis data di lembar validasi oleh ahli media dan materi serta kuesioner siswa dilakukan dengan langkah-langkah yaitu : (1) Mengkonversi data kualitatif jadi kuantitatif dengan ketentuan di tabel 1 [8],

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
C (Cukup)	3
B (Baik)	4
SB (Sangat Baik)	5

(2) Berikut rumus untuk menghitung skor rata-rata semua indikator penilaian ahli media dan ahli materi [8] :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

- \bar{X} = Skor rata-rata indikator
- $\sum X$ = Jumlah skor total masing-masing
- n = Jumlah penilai

(3) Menentukan tingkat ketercapaian media pembelajaran berbasis *Android* dengan rumus [8] :

Persentase Kelayakan media

$$= \frac{\text{skor rata - rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

(4) Membandingkan hasil presentase hasil validasi dan hasil tanggapan siswa dengan kriteria presentase yang bisa dilihat di tabel 2 berikut ini [8] :

Tabel 2. Kriteria persentase ahli media dan ahli materi

Skor	Persentase	Kategori
1	0-39%	Tidak valid
2	40-64%	Kurang valid
3	65-74%	Cukup valid
4	75-89%	Valid
5	90-100%	Sangat valid

Hasil data yang telah diperoleh nantinya akan menunjukkan tingkat kelayakan pada media pembelajaran berbasis *Android* tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini yaitu hasil kelayakan media interaktif yang berbasis *Android* pada materi peralatan makan dan minum serta alat hidang berdasar validasi oleh validator ahli materi maupun ahli media dan angket tanggapan peserta didik.

Hasil Analisis Data Validasi Oleh Ahli Materi

Analisis data validasi oleh ahli materi dilakukan buat mendapatkan penilaian pada materi yang sudah dibuat di media interaktif berbasis *android*. Penilaian media mencakup beberapa faktor yang berkaitan pada materi semacam kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa mudah dipahami, pemanfaatan soal untuk mengetahui pemahaman siswa. Hasil validasi oleh ahli materi bisa dilihat di tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Relevansi materi dengan KD	5
2	Materi yang disajikan sistematis	5
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	5
4	Materi sesuai yang dirumuskan	5
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
6	Kejelasan uraian materi peralatan makan dan minum serta alat hidang	4
7	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4
8	Materi jelas dan spesifik	5
9	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	5
10	Contoh yang diberikan sesuai materi	4
Jumlah skor		47
Persentase		94%
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas, jumlah skor rata-rata 47 dengan persentase kelayakan sebesar 94% menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media interaktif berbasis *android* layak untuk digunakan dengan revisi kecil yaitu dengan penambahan tugas akhir berupa portofolio agar mengetahui pemahaman peserta didik pada materi peralatan makan dan minum serta alat hidang.

Hasil Analisis Data Validasi Oleh Ahli Media

Analisis data validasi oleh ahli media dilakukan untuk mendapatkan penilaian pada media. Aspek media yang dinilai meliputi

gambar dan grafis, kemudahan dalam pengoperasian aplikasi, kemudahan perawatan serta penyimpanan aplikasi. Hasil dari validasi oleh validator ahli media bisa dilihat di tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Skor Rata-Rata
1	Teks dapat dibaca dengan baik	4,5
2	Kesesuaian Warna dan grafis	4,5
3	Gambar pendukung sesuai dengan materi	4
4	Sajian video	4
5	Kejelasan uraian materi	4,5
6	Urutan penyajian materi dalam media disusun secara sistematis.	4
7	Memenuhi tujuan pengajaran yang akan dicapai	4
8	Kemudahan penggunaan media	4,5
9	Pemakai dapat menggunakan media secara mandiri	4,5
10	Perawatan dan penyimpanan media sangat praktis	5
Jumlah Skor		43,5
Persentase		87%
Kategori		Valid

Pada tabel 4 bisa terlihat bahwa hasil validasi ahli media mendapatkan rata-rata skor berjumlah 43,5 dengan persentase kelayakan sebesar 87%. Perihal ini memperlihatkan bahwa media interaktif berbasis *Android* bisa dipakai secara layak meskipun memiliki revisi kecil yaitu dengan menambahkan contoh pada video pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya terpaku pada materi tapi bisa mengetahui contoh dari hidangan yang menggunakan alat-alat tertentu.

Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik

Angket ini berupa kuesioner yang mencakup aspek materi dan media bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa kepada media. Kuisisioner tersebut meliputi aspek kemudahan dalam penggunaan media, bahasa yang dipakai mudah dimengerti, siswa dapat merasakan manfaat setelah penggunaan media. Siswa yang terlibat berjumlah 25 siswa SMK Negeri 1 Dlanggu jurusan Tata Boga. Hasil angket tanggapan siswa bisa dilihat di tabel 5.

Tabel 5. Hasil angket tanggapan peserta didik

No	Pernyataan	Skor Rata-Rata
1	Desain media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Android</i> menarik	4,4

2	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Android</i>	4,16
3	Video pada media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Android</i> mendukung dalam pemahaman materi	4,28
4	Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Android</i> dapat meningkatkan minat belajar	4,16
5	Gambar pendukung pada media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Android</i> mendukung dalam pemahaman materi	4,4
6	Materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Android</i> mudah di pahami	4,24
7	Contoh-contoh yang tercantum pada media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Android</i> membantu dalam pemahaman materi	4,28
8	Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Android</i> memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman tentang materi yang telah dipelajari	4,2
9	Penyajian materi dalam media ini membantu dalam menjawab soal-soal	4,32
10	Bahasa, model, bentuk serta ukuran huruf yang digunakan pada media ini jelas dan mudah di baca	4,6
Jumlah Skor		43
Persentase		86%
Kategori		Valid

Pada tabel diatas, hasil angket tanggapan peserta didik menunjukkan rata-skor berjumlah 43 dengan persentase kelayakan yaitu 86% yang artinya media interaktif berbasis *Android* pada materi peralatan makan dan minum serta alah hidang tersebut bisa dipakai secara layak oleh siswa.

SIMPULAN

Berdasar hasil penelitian yang sudah dikerjakan sehingga bisa disimpulkan : 1) Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk aplikasi media interaktif berbasis *android* pada materi peralatan makan dan minum serta alat hidang, 2) Perolehan hasil skor validasi dari ahli materi dan ahli media menghasilkan 47 dan 43,5 dengan persentase kelayakan 94% dan 87%, 3) hasil perolehan tanggapan peserta didik sesudah memakai media mendapatkan respon baik dengan perolehan skor 43 dan persentase kelayakan sebesar 86%. Dari

perolehan hasil validasi dan tanggapan peserta didik maka aplikasi media interaktif berbasis *android* pada materi peralatan makan dan minum serta alat hidang layak dipakai oleh peserta didik.

SARAN

Berdasar hasil penelitian yang dibahas diatas, peneliti mengajukan saran antara lain :
1) Perlunya penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas pada mata pelajaran Tata Hidang, 2) Diharapkan penelitian selanjutnya dapat melanjutkan tahapan model pengembangan ADDIE sampai pada tahap evaluasi.

REFERENSI

- [1] M. Siahaan, "Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Dunia Pendidikan," *J. Kaji. Ilm.*, vol. 1, no. 1, pp. 73–80, 2020, doi: 10.31599/jki.v1i1.265.
- [2] H. Budiman, "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan," *J. Pendidik. Islam*, vol. 8, p. 1, 2017.
- [3] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013, "Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah," 2013.
- [4] Sardiyannah, "Faktor yang Mempengaruhi Belajar," *Al-Qalam J. Kaji. Islam Pendidik.*, vol. 10, no. 2, pp. 66–81, 2018.
- [5] E. M. Rahmawati and M. Mukminan, "Pengembangan M-Learning untuk Mendukung Kemandirian dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, p. 157, 2018, doi: 10.21831/jitp.v4i2.12726.
- [6] K. Hidayati dan E. Listyani, "Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar Mahasiswa," *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, vol. 14, no. 1, 2010, doi: 10.21831/pep.v14i1.1977.
- [7] Tribunnews.com, "Ketika Pengguna Internet dan Smartphone Terus Meningkatkan, Android Dominasi Pasar Indonesia dan Dunia," *Tribunnews.com*, 2019. <https://jabar.tribunnews.com/2019/01/24/ketika-pengguna-internet-dan-smartphone-terus-meningkat-android-dominasi-pasar-indonesia-dan-dunia>.
- [8] P. R. Riska putri Susila, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh," *Univ. Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, p. 108, 2019, [Online]. Available: <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/10021/>.
- [9] L. Hakim dan S. Meini, "Pengembangan Aplikasi Andronika Berbasis Android pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika di SMK Negeri 2 Surabaya," *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 04, no. 03, pp. 795–804, 2015.
- [10] I. Aripin, "Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi," *J. Bio Educ.*, vol. 3, no. April, pp. 1–9, 2018.
- [11] G. Amirullah dan R. Hardinata, "Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran," *JKKP (Jurnal Kesejaht. Kel. dan Pendidikan)*, vol. 4, no. 02, pp. 97–101, 2017, doi: 10.21009/jkkp.042.07.
- [12] K. A. C. Nasution, "Hubungan Penggunaan Istilah Bahasa Asing dengan Kemampuan Pengucapan Peralatan Tata Hidang SMK Negeri 8 Medan," Universitas Negeri Medan, 2017.
- [13] M. E. Nainggolan, "Pengaruh Media Movie Maker terhadap Hasil Belajar Tata Hidang Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Medan," Universitas Negeri Medan, 2019.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2011.
- [15] N. S. Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya, 2011.
- [16] R. D. Nurjannati, B. Holiwarni, and S. Haryati, "Pengembangan Media Pembelajaran Siswa Berbasis Lectora Inspire Sebagai Multimedia Interaktif pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia di SMA/Sederajat," *J. Online Mhs. Fak. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 4, pp. 1–9, 2017.
- [17] M. Ali and M. Asori, *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.