

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *POWER POINT* PADA MATERI BUMBU DASAR DAN TURUNANYA MATA PELAJARAN BOGA DASAR

¹Putri Mei Wulan Dari, ²Dwi Kristiastuti Suwardiah, ³Asrul Bahar, ⁴Nugrahani Astuti

^{1,3,4}Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

²Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Keyword:

Media Pembelajaran, *Power Point*, Bumbu Dasar dan Turunannya

Corresponding author:

Putrimei.018@mhs.unesa.ac.id

Bumbu dasar dan turunannya adalah kompetensi dasar pada mata pelajaran boga. Media yang digunakan sebelumnya berupa *handout* dari *power point* yang diubah dalam bentuk PDF sehingga proses pembelajaran menjadi cenderung pasif, maka dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang dibantu menggunakan aplikasi *quizizz* yang menjadi lebih interaktif. Metode pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode R&D dengan model 4D yang dimodifikasi meliputi pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dibuat dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Untuk mengetahui kelayakan dilakukan validasi oleh dosen dan guru sebagai validator media dan materi lalu untuk respon pengguna oleh peserta didik sebagai responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan instrumen skala menggunakan *likkert* untuk validasi materi dan mediaserta skala *guttman* digunakan untuk respon dari peserta didik. Berdasarkan hasil dari analisis data yang dilakukan hasil validasi materi mendapatkan penilaian dengan persentase 80%, sedangkan hasil validasi media mendapat nilai 78%, respon peserta didik mendapat persentase 87,78%. Dapat disimpulkan dari penelitian yang telah dilakukan menghasilkan media pembelajaran untuk materi bumbu dasar dan turunannya dengan kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

PENDAHULUAN

Media adalah semua bentuk alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta melakukan komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual [1]. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan dan materi dari guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan menerima materi dan memperjelas makna dari informasi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran [2]. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang antara lain: dapat memperjelas pesan, menumbuhkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, memungkinkan anak belajar mandiri dan memberikan rangsangan dalam pembelajaran untuk menyamakan persepsi. Peserta didik juga dapat menambah pengetahuan dengan menggunakan media belajar sebagai sumber belajar untuk memperoleh pesan dan informasi [3]. Untuk itu media sangat penting guna meningkatkan komunikasi yang terjalin antar peserta didik dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar.

Media interaktif dipakai untuk menyampaikan pesan serta dapat memicu pemikiran dan perasaan siswa serta menjadi efektif dan efisien dalam kegiatan belajar karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran itu sendiri [4]. Didalam proses pembelajaran diperlukan media yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan juga kebutuhan materi. Media yang interaktif dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan aktif sehingga bisa menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran [5].

Media yang digunakan saat ini mulai berkembang kearah positif sejalan dengan kemajuan teknologi yang signifikan dalam kehidupan termasuk bidang pendidikan [6]. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat dibutuhkan untuk mendukung dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menarik dan inovatif. Media pembelajaran yang menarik salah satunya dapat menumbuhkan kerjasama, komunikasi dan interaksi antar peserta didik untuk menciptakan motivasi dalam belajar melalui permainan dalam media belajar [7].

Media pembelajaran yang di kembangkan yaitu *power point*. Point-poin dari materi dapat disampaikan dengan menarik menggunakan media *power point*. Aspek *power point* yang diunggulkan adalah segi visualnya. Menurut

Elpira dalam jurnalnya menyampaikan empat fungsi media pembelajaran terutama pada media visual, yaitu : 1) atensi, 2) afektif, 3) kognitif, 4) kompensator [8]. Penggunaan media *power point* diharap dapat mendorong minat belajar dan ketertarikan peserta didik pada pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan ceramah tetapi juga dapat melihat yang disampaikan guru yang divisualisasikan ke dalam media *power point* sehingga peserta didik dapat menangkap isi materi yang disampaikan ketika proses belajar berlangsung [9].

Namun dalam penggunaannya *power point* juga terdapat kekurangan dan kendala dalam penyampaian atau dalam penyebaran kepada peserta didik. Sehingga dalam penyampaian *power point* di *convert* dalam *web* aplikasi bernama *quizizz* yang dapat di akses melalui <https://quizizz.com>. *Quizizz* merupakan aplikasi daring (*online*) untuk pendidikan yang dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian materi serta sarana evaluasi yang menarik dan menyenangkan dalam menciptakan pendidikan yang interaktif, naratif serta fleksibel [10]. Pada *web* ini mempunyai kekurangan yaitu pada *tools* warna, desain huruf yang minim sehingga dapat dikombinasikan dengan menggunakan *power point* yang kemudian di *import* dalam *quizizz*. Sehingga memudahkan dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaannya, *quizizz* dapat diakses oleh guru dalam tampilan menu *quizizz* sebagai *teacher* dan diakses oleh peserta didik sebagai *student*. Akses yang diperlukan guru adalah membuat akun terlebih dahulu pada *web quizizz* sedangkan untuk student untuk mengakses materi dapat melalui pilihan *student* dan memasukkan kode yang diberikan *quizizz* setelah materi dalam *quizizz* dibagikan. Serta untuk menampilkan media menggunakan menu *lesson* agar media dapat muncul pada *gadget* peserta didik yang telah bergabung ketika pembelajaran dimulai. Sehingga peserta didik dapat menyimak dan turut berpartisipasi dalam pengerjaan kuis dengan menggunakan gadget masing-masing.

Kriteria media pembelajaran yang baik ialah dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan, dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran yang bersifat faktual, konseptual, mudah digunakan serta guru dapat menggunakannya setiap waktu [11]. Media ini dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam menyimak dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran yang dilakukan menjadi menyenangkan namun tidak menghilangkan atau mengurangi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan

dengan pemanfaatan teknologi menggunakan aplikasi *quizizz* [12].

Namun, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 2 Jombang, dalam pembelajaran teori bumbu dasar dan turunannya guru lebih banyak memberikan pelajaran dengan model TCL dan penggunaan media dalam proses pembelajaran menggunakan ppt atau handout yang diubah menjadi format PDF sehingga pembelajaran menjadi monoton karena peserta didik hanya menyimak penjelasan dari guru sehingga cenderung menjadi lebih pasif. Belum lagi faktor lingkungan yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sehingga respon dari peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar dengan metode tradisional. Akibatnya beberapa siswa masih kurang menguasai materi pada pembuatan bumbu dasar.

Materi bumbu dasar adalah materi pada mata pelajaran boga dasar sebagai pengetahuan dasar untuk melakukan praktek memasak pada tahap selanjutnya. Bumbu dasar termasuk dalam materi produktif yang harus dipelajari oleh siswa kelas X SMK Tata Boga. Peserta didik harus memahami materi ini sebelum mempelajari materi yang lebih kompleks terutama pada mata pelajaran mengolah makanan Indonesia. Materi pada bumbu dasar dan turunannya adalah pembelajaran teori dan praktek. Teori yang dijelaskan dapat disingkat dengan menjelaskan poin-poin materi dan penambahan gambar untuk mendapat pemahaman yang lebih nyata, serta dapat diselipkan dengan kuis-kuis untuk menalar atau mengasah pengetahuan mengenai materi yang dipelajari saat itu. Sehingga pada saat praktek dilaksanakan dapat berjalan berdasarkan dengan teori yang sudah dipelajari.

Penggunaan media yang interaktif menjadi salah satu upaya yang dapat mengatasi kurangnya semangat dan kurangnya aktivitas peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran serta menangani daya tarik rendah dan kualitas pembelajaran dengan penggunaan media dan metode pembelajaran [13]. Untuk itu, interaksi yang terjalin antara guru dengan peserta didik bias dilakukan lewat media pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut diharap dapat tercipta lingkungan belajar yang mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

Berawal dari beberapa permasalahan yang ada, peneliti mencoba untuk mencari alternative dengan melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power*

Point Pada Materi Bumbu Dasar Dan Turunannya Pada Mata Pelajaran Dasar Boga. Bertujuan untuk mengetahui: 1) kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point*; 2) respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *power point*. Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat pertimbangan untuk memilih media yang tepat dan menarik khususnya pada mata pelajaran boga dasar.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). R&D dipilih karena penelitian ini membuat dan menghasilkan media pembelajaran produk yang dikembangkan [14]. Penelitian dilakukan dengan objek penelitian media pembelajaran interaktif berbasis *power point* pada materi bumbu dasar dan turunannya. Dilakukan pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen berupa angket lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, dan dilakukan uji coba terbatas mengenai respon peserta didik menggunakan angket pendapat siswa dengan jumlah 32 siswayang dilaksanakan di SMK N 2 Jombang.

Tahap pengembangan media pembelajaran menurut model 4D mempunyai empat tahap antara lain pendefinisian, perancangan, pengembangandan penyebaran. Pada penelitian yang dilakukan dibatasi hingga pada tahap pengembangan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sya'baniyah, hal ini dikarenakan waktu yang dimiliki oleh peneliti terbatas [15].

METODE

Metode penelitian menggunakan 4D model yang dibatasi sampai tahap develop atau pengembangan, berikut merupakan jabaran dari tahap-tahap dalam 4D (*define, design, develop*).

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Developer melakukan tahapan pendefinisian untuk menganalisis data yang diperlukan dalam merancang pengembangan produk, produk dari penelitian ini berupa media pembelajaran dengan *power point*. Di tahap ini dilakukan beberapa hal meliputi:

- a. Menganalisis kebutuhan yang digunakan dalam media pembelajaran *power point* dengan berbantuan *web* aplikasi *quiziz*. Media interaktif yang mudah dan praktis digunakan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap kegiatan belajar dan membantu proses berpikir peserta didik.
- b. Analisis peserta didik guna mengetahui perilaku peserta didik ketika pembelajaran teori di dalam kelas Sesuai hasil

pengamatan peserta didik kurang antusias dengan penggunaan media yang diberikan sehingga cenderung mengacuhkan materi yang disampaikan guru kepada peserta didik. Hal tersebut akan berpengaruh dalam perilaku belajar peserta didik. Sebab itu, dengan dibuatnya media yang interaktif dan menarik diharap dapat membantu menambah semangat peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

- c. Analisis indikator capaian pada KD menganalisis bumbu dasar dan turunannya untuk masakan Indonesia. Capaian yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam materi tersebut baik teori maupun praktek. Sehingga peserta didik harus paham dan tahu sebelum menuju ke materi yang lebih kompleks pada pengolahan masakan Indonesia.
- d. Menetapkan materi dari KD yang akan ditempuh selama proses pembelajaran meliputi: pengertian bumbu dasar; fungsi bumbu dasar; alat, bahan dan prosedur pembuatan bumbu dasar; jumlah bahan yang digunakan serta mengevaluasi hasil olahan bumbu dasar. Materi yang dibutuhkan dikumpulkan dan disusun secara sistematis agar mudah dipelajari.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan pengembangan media disusun disesuaikan dengan data yang didapat dari tahap analisis. Berikutnya peneliti perlu melakukan beberapa hal yaitu:

- a. Merancang materi dengan membuat komponen multimedia seperti gambar, desain media, animasi, navigasi, serta icon tambahan lainnya menggunakan bantuan dari aplikasi *photoshop* dan *power point*. Serta perancangan kuis melalui *quizizz*.
- b. Menyusun komponen-komponen dan materi yang telah siapkandalam bentuk *power point* dan di *convert* ke *quizizz* serta penyusunan kuis dengan menggunakan *quizizz* sehingga media menarik dan mudah digunakan.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Validasi media dilakukan pada tahap pengembangan yang dilakukan oleh validator ahli yaitu validasi materi dan validasi media. Materi pada media pembelajaran akan divalidasi oleh ahli dalam bidang bumbu dasar dan turunannya. Media akan divalidasi oleh ahli media dengan mengevaluasi media pembelajaran dari aspek tampilan dan

program. Penilaian oleh validator dilakukan dengan menggunakan lembar validasi. Serta penilaian respon siswa mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam kelas dengan menggunakan angket penilaian. Selanjutnya hasil dari validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dilakukan analisis data dan revisi produk. Produk direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari validator agar produk lebih baik dan menarik serta sesuai dengan kebutuhan. Media dapat digunakan jika media telah dikatakan layak ketika dilakukan validasi oleh ahli serta respon dalam penggunaan dilakukan oleh peserta didik.

Teknik Pengambilan Data

Data validasi media dan materi menggunakan skala *likert* yang disajikan dalam lima pilihan skala dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sangat tidak baik/Sangat tidak layak
2. Tidak baik/Tidak layak
3. Cukup
4. Baik/Layak
5. Sangat baik/Sangat layak

Data respon siswa dinilai menggunakan skala *guttman* untuk mendapat jawaban tegas dan konsisten dengan pedoman pilihan jawaban Ya (1) dan Tidak (0).

Teknik Analisis Data

Validasi kelayakan instrumen untuk media dan materi pembelajaran dilakukan dengan menganalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasildari penilaian respon siswa dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\Sigma \text{siswa yang merespon positif}}{\Sigma \text{seluruh siswa}} \times 100\% \quad (2)$$

Hasil rata-rata akan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma \text{skor masing-masing}}{\Sigma \text{indikator}} \times 100\% \quad (3)$$

Hasil dari olah data akan dibuat kesimpulan mengenai kelayakan media dengan kriteria sebagai berikut [16]:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Persentase dalam %	Keterangan
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Media dinilai layak jika hasil akumulasi sebanyak $\geq 61\%$ dalam keterangan layak dan sangat layak.

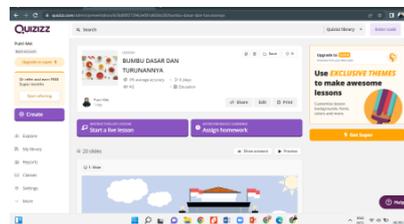
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *power point* ini dilakukan dengan tiga tahap dari pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Pengembangan dilakukan pada materi bumbu dasar dan turunannya mata pelajaran boga dasar. Dalam proses pembuatan media ini komponen didesain menggunakan aplikasi *photoshop* dan *canva* dan disusun dalam aplikasi utama yaitu *power point* dan disampaikan dalam bantuan aplikasi yang diakses melalui <http://quizizz.com> untuk memudahkan dalam proses pembelajaran.

1. KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

a. Tahap Perancangan

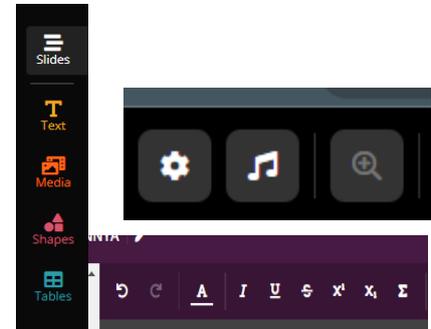
- 1) Perancangan materi dan pembuatan komponen multimedia. Materi dibuat berdasarkan RPP yang telah dirancang dan telah disesuaikan dengan kebutuhan dari analisis peserta didik pada materi bumbu dasar dan turunannya. Selanjutnya komponen multimedia dibuat menggunakan aplikasi *photoshop*, *canva* serta *power point* sebagai media utama dan *quizizz* sebagai media penyampaian.



Gambar 1. Halaman depan Quizizz

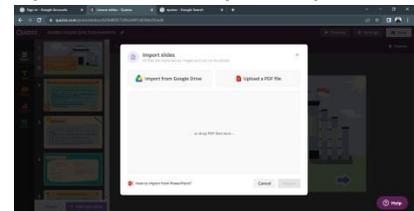


Gambar 2. Desain Tampilan Depan Materi

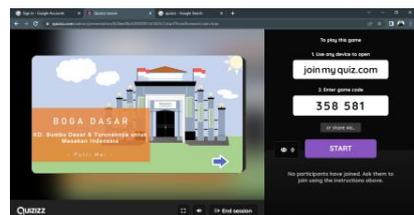


Gambar 3. Tools pada Quizizz

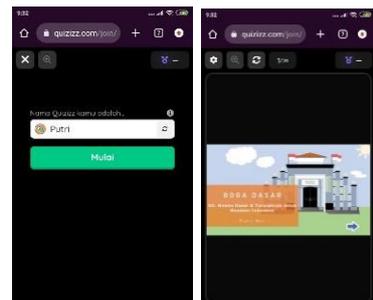
- 2) Menyusun multimedia dan materi. Menyusun multimedia. Komponen disusun dalam media utama menggunakan *power point*. Penyusunan menggunakan pemetaan pada media pembelajaran yaitu materi kelas 10 pada semester ganjil di mata pelajaran boga dasar dengan KD bumbu dasar dan turunannya. Dan disampaikan melalui aplikasi *quizizz*.



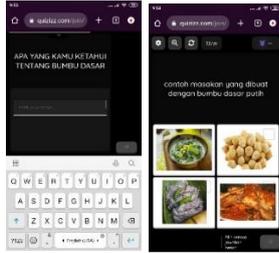
Gambar 4. Tampilan Convert



Gambar 5. Tampilan Teacher



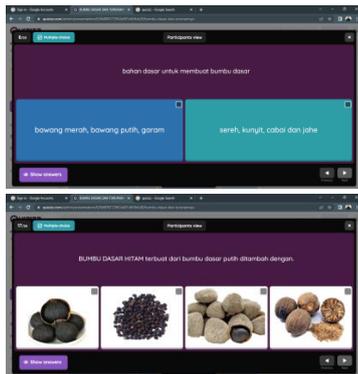
Gambar 6. Tampilan Student



Gambar 7. Tampilan Kuis *Student*



Gambar 8. Tampilan Materi



Gambar 8. Tampilan Kuis

b. Tahap Pengembangan

Di tahap pengembangan dilakukan validasi mengenai media dan materi pembelajaran. Validator penilaian produk ahli media dilakukan oleh Bapak Ita Fatkhur Romadhoni, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Erna Setiawati S.Pd sebagai ahli materi boga dasar. Data-data dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No.	Indikator	Persentase	Keterangan
1.	Kejelasan uraian materi	80%	Layak
2.	Kesesuaian Materi dengan KD	80%	Layak

3.	Kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar	80%	Layak
4.	Kesesuaian soal test dengan indikator keberhasilan	80%	Layak
5.	Kebenaran Materi	90%	Sangat Layak
6.	Kecukupan bobot materi untuk mencapai tujuan	80%	Layak
7.	Sistematika penyajian materi	90%	Sangat Layak
8.	Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi	70%	Layak
9.	Rumusan soal sesuai dengan Indikator dalam KD	80%	Layak
10.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan harapan kurikulum 13	70%	Layak
Persentase		80%	Layak

Berdasarkan tabel rata-rata, menunjukkan persentase sebesar 80% yang berarti materi yang disajikan termasuk pada kategori layak untuk digunakan. Hal ini juga diperkuat oleh ahli materi melalui hasil validasi yang menunjukkan bahwa pada aspek kebenaran materi dan sistematika penyajian materi didapati nilai yang sangat baik dari ahli materi, yakni dengan presentase sebanyak 90%. Validasi pada aspek kesesuaian animasi untuk memperjelas isi dinilai layak dengan persentase 70% namun perlu melakukan perbaikan dengan menambahkan animasi dan gambar dalam *slide* yang sesuai dengan penjelasan materi. Serta pada aspek tingkat kesulitan soal sesuai dengan harapan kurikulum-13 dinilai layak dengan persentase 70% namun perlu melakukan perbaikan dengan membuat pertanyaan yang HOTS dengan lebih bervariasi.

Tabel 3. Hasil validasi Media Oleh Ahli Media

No.	Indikator	Persentase	Keterangan
1.	Kejelasan penggunaan media	80%	Layak
2.	Keterbacaan teks	80%	Layak

3.	Ketepatan pemilihan komposisi warna	100%	Sangat Layak
4.	Kualitas tampilan layar	80%	Cukup Layak
5.	Sajian animasi	60%	Cukup Layak
6.	Kejelasan navigasi	80%	Layak
7.	Kemudahan penggunaan	80%	Layak
8.	Kemenarikan media	80%	Layak
9.	Efisiensi teks dan gambar	60%	Cukup layak
10.	Kemudahan memilih menu sajian	80%	Layak
Persentase		78%	Layak

Berdasarkan tabel skor rata-rata validasi ahli media mendapat presentase dengan nilai 78% dimana kriteria tersebut dikatakan layak pakai dalam pembelajaran, dengan catatan revisi dari ahli media. Validasi media pada aspek sajian animasi mendapat nilai dengan persentase 60% karena dinilai terlalu sederhana sehingga perlu melakukan perbaikan dengan menambah animasi yang menarik dan gambar-gambar dalam *slide*. Serta pada aspek efisiensi teks dan gambar mendapat nilai dengan persentase 60% karena proporsi teks dan gambar dalam *slide* tidak seimbang sehingga perlu menambahkan gambar dalam penjelasan, ini juga berguna untuk menambahkan pemahaman mengenai isi materi yang disampaikan.

Dari hasil yang ditunjukkan dalam tabel 2 dan 3 dengan rata-rata yaitu 79% kriteria media yang dikembangkan jika dikonversikan dengan tabel kelayakan instrumen adalah dalam kategori layak [16]. Namun media perlu dilakukan revisi berdasarkan saran ahli baik materi maupun media. Setelah melakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan ahli, produk tidak divalidasi. Ini sesuai dengan [14] dimana validasi yang dilakukan oleh ahli guna mengetahui kelebihan serta kekurangan dari suatu produk. Apabila ahli sudah menerima instrumen, baik dari isi maupun formatnya tanpa adanya revisi, maka indikator instrumen tersebut telah dinyatakan valid.

2. Respon Siswa

Respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan, diterapkan di SMKN 2 Jombang dengan responden peserta didik Kelas 10 Tata Boga 4 dengan jumlah 31 peserta didik.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No.	Indikator	Persentase	Keterangan
1.	Kejelasan uraian materi	93,7%	Sangat layak
2.	Pemberian contoh	90,6%	Sangat layak
3.	Kejelasan bahasa yang digunakan	87,5%	Sangat layak
4.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi	93,7%	Sangat layak
5.	Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi	78,1%	Layak
6.	Kebebasan memilih menu	75%	Layak
7.	Ketepatan memilih warna <i>background</i> dan tulisan	93,7%	Sangat layak
8.	Ketepatan memilih jenis huruf dan ukuran huruf	96,8%	Sangat layak
9.	Tampilan animasi yang disajikan apakah menarik	78,1%	Layak
10.	Pemberian kesempatan pada siswa untuk berlatih sendiri	90,6%	Sangat layak
Persentase		87,78	Sangat layak

Berdasarkan tabel 4 skor rata-rata didapati persentase sebanyak 87,78% respon positif dari peserta didik dengan keterangan bahwa media sangat layak sehingga media dapat diterapkan dalam pembelajaran materi bumbu dasar dan turunannya padamata pelajaran boga dasar. Namun pada beberapa aspek mendapat nilai yang kurang sesuai dengan harapan yaitu pada aspek kesesuaian animasi untuk memperjelas isi serta tampilan animasi yang disajikan kurang menarik karena terlalu sederhana. Dan pada aspek kebebasan memilih menu yang dibuat terbatas sehingga mendapat nilai yang kurang maksimal.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *power point* pada materi bumbu dasar dan turunannya. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan mendapatkan:

- 1) Nilai validitas dari ahli materi persentase 80%, validitas dari ahli media menunjukkan

persentase 78% artinya media yang digunakan dalam pembelajaran bumbu dasar dan turunannya yang dirancang layak untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran dasar boga materi bumbu dasar dan turunannya.

- 2) Respon siswa terhadap media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 87,78% respon positif dengan keterangan sangat layak.

SARAN

Penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap *disseminate* (penyebaran) dalam model pengembangan 4D. Selain media yang dikembangkan, untuk mengetahui efektivitas uji lapangan dan implementasi produk, maka diperlukan tindak lanjut untuk melakukan penelitian dalam mengembangkan media.

REFERENSI

- [1] S. Anitah, *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pusaka, 2012.
- [2] F. Ferdiansyah, A. Ambiyar, M. M. Zagoto, and I. E. D. Putra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis E Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik," *Komposisi J. Pendidik. Bahasa, Sastra, dan Seni*, vol. 21, no. 1, pp. 62–72, 2020.
- [3] T. Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018.
- [4] A. Salam, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Professional Pada Materi Pokok Sistem Koloid." Universitas Negeri Makassar, 2014.
- [5] A. Arsyad, "Media pembelajaran; Edisi revisi," 2013.
- [6] A. P. UTOMO, T. R. AMALIA, M. IQBAL, and E. NARULITA, "Android-based comic of biotechnology for senior high school students," 2020.
- [7] I. Irwan, Z. F. Luthfi, and A. Waldi, "Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 95–104, 2019.
- [8] N. Elpira and A. Ghufron, "Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap Minat dan hasil belajar ipa siswa kelas IV SD," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 94–104, 2015.
- [9] F. Khaerunnisa, Y. Sunarjan, and H. T. Atmaja, "Pengaruh penggunaan media power point terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018," *Indones. J. Hist. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 31–41, 2018.
- [10] N. Rahmah, A. Lestari, L. A. D. Musa, and H. Sugilar, "Quizizz online digital system assessment tools," in *2019 IEEE 5th International Conference on Wireless and Telematics (ICWT)*, 2019, pp. 1–4.
- [11] A. Arsyad, "Media Pembelajaran. rev. ed," *Jakarta Raja Graf. Persada*, 2014.
- [12] U. H. Salsabila, I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, and S. Difany, "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA," *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi/ JIITUJ*, vol. 4, no. 2, pp. 163–173, 2020.
- [13] N. Suryani, "Utilization of digital media to improve the quality and attractiveness of the teaching of history," in *Proceeding of the International Conference on Teacher Training and Education*, 2016, vol. 2, no. 1, pp. 131–144.
- [14] P. Dr, "Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D," *CV. Alf. Bandung*, p. 25, 2008.
- [15] K. L. Sya'baniyah, L. Nurlaela, D. Kristiastuti, and S. Handajani, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar 'Memahami Daftar Angka Kecukupan Gizi (Akg)' Di Smk."
- [16] S. Arikunto, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik," 2013.