

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF (MMI) PADA  
KOMPETENSI DASAR METODE DASAR MEMASAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA SMK NEGERI 3 BLITAR**

**Rizki Widiatno**

S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
kemfvcaem@yahoo.co.id

**Luthfiyah Nurlaela**

Dosen, Universitas Negeri Surabaya  
Luthfiyahn@yahoo.com

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui penerapan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar metode dasar memasak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kompetensi metode dasar memasak proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional dan tidak ada metode demonstrasi sehingga siswa kurang memahami. Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif bertujuan agar siswa dapat lebih memahami dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan komputer multimedia interaktif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE di kembangkan 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).

Berdasarkan analisis data hasil belajar di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 30,59 % dari skor rata-rata *pre-test* 53,38 % menjadi 83,97 % pada saat *post-test*. Selanjutnya perolehan skor rata-rata *N-Gain* sebesar 46,62 % yang berarti terdapat kenaikan hasil belajar dalam kategori sedang.

Kata Kunci : multimedia interaktif, hasil belajar, metode dasar memasak.

**ABSTRACT**

The goal of this research was about the implementation of interactive multimedia as learning media on basic competence of basic method of cooking to improve student learning achievement. On competence of basic method of cooking, teaching and learning process using conventional method and there was no demonstration, so the students were not understand yet. The implementation of this interactive multimedia was to students be more understand and expected to improve student learning achievement.

This research was to develop a learning media aided with interactive multimedia computer. This research was using method of Research and Development. Research design and development used was ADDIE model which developed by Dick and Carry (1996). This model composed of five stages: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation.

Based on data analysis result shows that there was improvement on average score of student learning achievement by 30.59%, from 53.38% at pre-test to be 83.97% at post-test. Mean score of N-Gain was 46.62% which means that there was improvement of students learning achievement in medium category.

Keywords: interactive multimedia, learning achievement, basic method of cooking student response

**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, pembelajarannya adalah pembelajaran konvensional cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang berpusat pada guru. Pada kompetensi dasar yang demokratis serta bertanggung jawab (Hasbullah, menggunakan metode dasar memasak sebagian peserta didik masih kurang memahami metode dasar memasak 2006).

Perkembangan teknologi multimedia telah yang mereka praktekkan, sehingga menyebabkan menjadikan potensi besar dalam merubah cara produk makanan yang dihasilkan sebagian kurang seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, sesuai dengan metode dasar memasak yang diberikan. menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemahaman juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk siswa mengenai langkah-langkah menggunakan mengembangkan teknik pembelajaran sehingga metode dasar memasak yang mereka praktekkan, hal menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga ini dikarenakan ditiadakannya salah satu langkah bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka penting dalam model pembelajaran langsung yaitu akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan mendemonstrasikan keterampilan kepada siswa bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi sebelum siswa melakukan praktek atau latihan secara secara cepat dan efisien (Waryanto, 2008:1). terbimbing. Hal ini dikeranekan keterbatasan biaya, Kemampuan teknologi multimedia yang telah waktu, dan peralatan jika guru harus melakukan terhubung internet akan semakin menambah demontrasi secara tersendiri sebelum siswa praktek. kemudahan dalam mendapatkan informasi yang di Untuk itu pada kompetensi dasar menggunakan teknik diharapkan. dasar memasak diperlukan media yang dapat mengatasi

SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan keterbatasan tersebut, adapun media yang dapat yang menghasilkan siswa terampil dengan berbagai diaplikasikan adalah media pembelajaran Multimedia program keahlian yang dicetak khusus menurut Interaktif (MMI).

keahlian dan dicetak untuk terjun ke dunia kerja yang Multimedia interaktif suatu multimedia yang dibutuhkan oleh masyarakat. Salah satu SMK yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat menciptakan manusia yang berkompeten serta siap dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat kerja dalam lingkungan keahlian adalah Sekolah memilih apa yang dikehendaki untuk proses Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Blitar. Saat ini selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: SMK Negeri 3 Blitar mempunyai lima program studi multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. keahlian yaitu Tata Boga, Tata Busana, Tata Media pembelajaran multimedia interaktif diharapkan Kecantikan Rambut, Perhotelan, dan Kriya Kayu. mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang

Program Studi Jasa Boga SMK Negeri 3 dalam telah diuraikan di atas mampu melengkapi model mencapai tujuannya, mempersiapkan banyak standart pembelajaran langsung pada saat praktikum dan kompetensi yang harus ditempuh peserta didik, salah metode ceramah pada saat teori di kelas, dimana satu standar kompetensi yang harus ditempuh peserta proses pembelajaran dengan media pembelajaran didik adalah “Melakukan Persiapan Pengolahan”, yang multimedia interaktif dilakukan dengan bantuan salah satu kompetensi dasarnya adalah “Menggunakan komputer, sehingga materi pembelajaran metode dasar Metode Dasar Memasak”, kompetensi ini wajib memasak dapat dilakukan di dalam kelas atau ditempuh oleh peserta didik pada kelas X. pembelajaran sendiri yang dilakukan oleh siswa. Bisa

Berdasarkan Hasil observasi yang dilakukan oleh juga digunakan untuk pembelajaran di rumah dan di peneliti di SMK Negeri 3 Blitar mayoritas sistem sekolah. Pembelajarannya disesuaikan dengan

penerimaan dan pemahaman siswa. Memberikan dasar menggunakan metode dasar memasak kelas X di kesempatan siswa untuk melihat proses menggunakan SMK Negeri 3 Blitar, sehingga diharapkan dapat teknik dasar memasak yang akan dipraktekkan melalui memberikan kesempatan siswa untuk melakukan video demotrasi yang terdapat dalam media yang pemahaman materi secara mandiri dan diharapkan ditampilkan, meskipun guru tidak mendemonstrasikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

proses metode dasar memasak yang akan dipraktekkan secara langsung, siswa sudah dapat dan mampu **METODE**

menguasai langkah-langkah kegiatan praktek metode **A. Metode Penelitian**

dasar memasak yang akan dilaksanakan.

Penelitian ini merupakan penelitian yang

Saat ini penggunaan komputer di SMK pada bertujuan untuk mengembangkan suatu media umumnya sebatas pembelajaran siswa dengan pembelajaran yang berbantuan komputer multimedia program-program tertentu (misalnya Microsoft Office, interaktif. Metode penelitian yang digunakan dalam Microsoft Excel, dan Internet). Berdasarkan kenyataan penelitian ini adalah metode penelitian dan tersebut maka perlu diupayakan pemanfaatan komputer pengembangan. Menurut Sugiono (2010: 407) metode secara lebih optimal untuk mencapai penguasaan penelitian dan pengembangan merupakan metode teknologi komunikasi dan informasi oleh siswa, penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk sekaligus menguasai kompetensi-kompetensi produktif tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. dalam bidangnya adalah salah satu strategi yang dapat Sedangkan model penelitian dan pengembangan yang ditempuh untuk mengoptimalkan komputer sebagai digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, media pembelajaran dengan menggunakan media Development or Production, Implementation or pembelajaran multimedia interaktif (MMI). Delivery and Evaluations*) yang dikembangkan oleh Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif Dick and Carry (1996). Model ini terdiri dari lima akan sangat menguntungkan karena fokus utamanya tahapan, yaitu: (1) *analysis* (analisis), (2) *Design* adalah peserta didik. (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4)

Peserta didik dapat mandiri dan bertanggung *Implementation* (penerapan), dan (5) *Evaluations* jawab atas pembelajarannya. Suasana pembelajaran (evaluasi).

menggunakan media pembelajaran multimedia **B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

interaktif menuntut peserta didik memainkan peranan Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran yang lebih aktif. Media pembelajaran multimedia 2013/2014 di SMK Negeri 3 Blitar sebagai tempat interaktif memungkinkan pembelajaran dilaksanakan pengambilan data dan Universitas Negeri Surabaya dengan lebih bermakna. Peserta didik dapat memilih sebagai perancangan penelitian, pengembangan waktu, substansi materi dan berpeluang belajar instrument, analisis data, dan penyusunan laporan berulang kali sehingga tingkat pemahaman dapat penelitian.

dicapai. Bahan pelajaran pada media pembelajaran **C. Subjek Penelitian**

multimedia interaktif dirancang menggunakan ciri-ciri Subyek penelitian yaitu siswa kelas X SMK multimedia sehingga penyampaian materi secara Negeri 3 Blitar, untuk meningkatkan proses dan hasil bermakna, berkesan, menarik, dan mudah dipahami. belajar siswa kelas X pada penggunaan media

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam hal ini pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi akan meneliti pengaruh penerapan media dasar menggunakan metode dasar memasak. pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi



#### D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *One-group pretest – posttest Design*. Dimana dalam desain penelitian ini menempuh tiga langkah yakni : (1) memberikan tes awal (pretest) untuk mengukur kemampuan awal siswa (2) memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif, dan (3) memberi test untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (posttest). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

O1 x O2

Gambar 3.1 Ilustrasi *One Group Pretest-posttest Design* (Sugiono, 2011)

Keterangan :

O1 = *pretest* yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum kegiatan belajar mengajar

X = implementasi Media Pembelajaran multimedia interaktif

O2 = *posttest* yaitu tes yang diberikan kepada siswa sesudah kegiatan belajar mengajar

#### E. Prosedur Penelitian

##### 1. Alur Penelitian

Untuk memudahkan proses mengidentifikasi lingkungan belajar di SMK Negeri 3 Blitar, maka disusunlah alur penelitian Blitar yang telah berlangsung selama ini, dan yang sesuai dengan model ADDIE. Untuk mengidentifikasi produk pembelajaran sesuai dengan lebih jelasnya dapat dilihat pada Diagram 3.1 berikut:

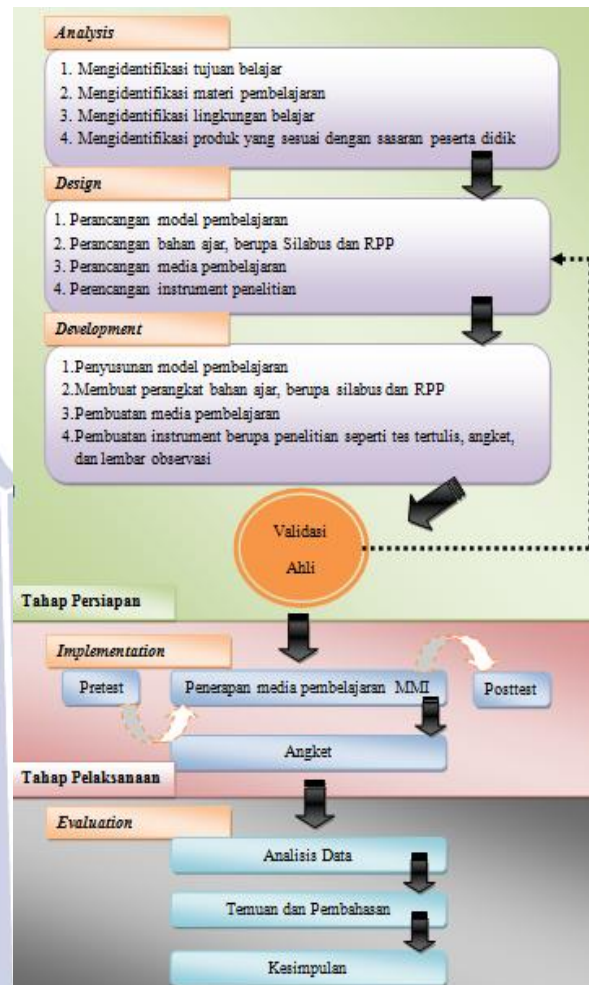


Diagram alur 3.1 langkah-langkah Alur penelitian

Tahapan analysis dilakukan dengan langkah mengidentifikasi tujuan belajar pada kompetensi dasar menggunakan metode dasar memasak, mengidentifikasi lingkungan belajar di SMK Negeri 3 Blitar yang telah berlangsung selama ini, dan yang sesuai dengan model ADDIE. Untuk mengidentifikasi produk pembelajaran sesuai dengan lebih jelasnya dapat dilihat pada Diagram 3.1 peserta didik.

Tahap *design* dilakukan dengan langkah ; merancang model pembelajaran, merancang bahan ajar (berupa Silabus, RPP, materi ajar, dan penilaian), merancang media pembelajaran MMI, dan merancang instrument penelitian.

Tahap *development* dilakukan dengan langkah ; membuat model pembelajaran, membuat bahan ajar (berupa Silabus, RPP, materi ajar, dan penilaian), membuat media pembelajaran MMI, dan instrument

penelitian. Setelah tahap pembuatan selesai, 9) persiapan surat perijinan penelitian.

menyerahkan media pembelajaran MMI, perangkat pembelajaran, dan instrument kepada ahli materi, ahli

pendidikan, dan ahli media. Kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan para ahli materi, ahli pendidikan, dan ahli media. Setelah dinyatakan layak, maka diperoleh model pembelajaran , media pembelajaran MMI, perangkat pembelajaran dan instrument penelitian yang siap untuk diujicobakan di

SMK Negeri 3 Blitar.

Tahap *implementation* dilakukan dengan cara menerapkan media pembelajaran MMI yang telah dibuat dengan metode eksperimen. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah pretest, proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran MMI, posttest, pemberian angket dan lembar pengamatan. Setelah tahap *implementation* dilaksanakan, maka data yang diperoleh masuk ke tahap *evaluation* yang dilakukan dengan cara menganalisis data yang didapatkan untuk kemudian dilakukan pembahasan dan penarikan kesimpulan penelitian.

## **2. Tahap Penelitian**

### **a. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan ini meliputi tahap *analysis*, *design*, dan *development*. Pada tahap ini dilakukan :

- 1) mengidentifikasi tujuan belajar dan materi pembelajaran
- 2) mengidentifikasi lingkungan belajar dan produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik
- 3) perancangan model pembelajaran dan pembuatan bahan ajar, berupa silabus dan RPP
- 4) perancangan media pembelajaran dan instrument penelitian
- 5) penyusunan model pembelajaran dan pembuatan perangkat ajar, berupa silabus dan RPP
- 6) pembuatan media pembelajaran dan pembuatan instrument
- 7) validasi instrument
- 8) revisi instrument penelitian

### **b. Tahap Pelaksanaan**

Tahap ini merupakan tahap *implementation* media pembelajaran MMI, pada tahap ini dilakukan penerapan media pembelajaran MMI dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh guru pengajar dan temat sejawat sebagai obsever untuk mengamati proses pembelajaran MMI, pearangkat pembelajaran dan pembelajarn. Pada tahap ini dibagi beberapa langkah yaitu :

- 1) pemberian pre-test sebelum memulai materi untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan penerapan media pembelajaran MMI.
- 2) penerapan media pembelajaran MMI pada proses belajar mengajar di dalam kelas.
- 3) pemberian post-test unntuk mengetahui hasil belajarsiswa setelah dilakukan penerapan media pembelajaran MMI dan dilanjutkan dengan pengisian angket respon siswa.

### **c. Tahap Analisis**

Pada tahap ini merupakan tahap akhir akan dilakukan *evaluation* yang dilakukan dengan menganalisis data temuan baik secar kualitatif untuk kemudian diambil kesimpulan penelitian.

### **F. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian ini merupakan suatu kondisi karakteristik yang di manipulasi, dikontrol dan di observasi oleh peneliti. Dalam penelitian ini variable-variable yang diidentifikasi adalah :

#### **a. Variabel bebas**

Variabel bebas adalah kondisi atau karakteristik yang dapat dimanipulasi oleh peneliti dan secara sengaja dipelajari sehingga diketahui hubungannya dengan gejala yang diteliti. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia interaktif.

#### **b.Variabel Terikat**

Variabel terikat adalah variabel yang merupakan akibat dari variable bebas dan keadaannya tergantung

pada variable lain. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai tes akhir setelah proses belajar mengajar.

### **c. Variabel Kontrol**

Variabel kontrol adalah variabel yang terdapat pada kelas yang perlu di kontrol agar tidak mempengaruhi hasil penelitian. Variabel kontrol pada penelitian ini adalah kondisi siswa dan guru yang sama pada proses belajar mengajar pada kelas tersebut dan mata pelajaran yang diajarkan sama.

### **G. Definisi Operasional Variabel**

Variabel-variabel yang menjadi inti kajian dalam penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia interaktif dan hasil belajar. Agar terjadi pemahaman konsep yang sama mengenai istilah dalam variabel-variabel tersebut perlu didefinisikan secara operasional.

### **1. Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif**

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, digunakan media pembelajaran multimedia interaktif sebagai media dalam proses pembelajaran siswa, dimana media pembelajaran multimedia interaktif yang di maksud adalah aplikasi yang dibuat oleh penulis sebagai media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru kelas untuk media pembelajaran. Aplikasi ini dikhususkan untuk materi kompetensi dasar menggunakan metode dasar memasak.

### **2. Hasil Belajar**

siswa untuk materi kompetensi dasar melakukan teknik dasar memasak yang di peroleh dari post-tests di akhir proses pembelajaran.

### **H. Metode Pengumpulan dan Pengambilan Data**

#### **1. Metode observasi**

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi dilakukan peneliti dimaksudkan untuk mengetahui kondisi dan potensi sekolah. selain itu juga digunakan untuk

mengamati proses berlangsungnya pengajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

### **2. Metode tes**

Yaitu serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Riduwan, 2003). Pada penelitian ini peneliti menggunakan (*pre-test*) dan (*post-test*). Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat kemampuan dan ketercapaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif .

### **3. Metode angket**

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan responden sesuai dengan permintaan pengguna dan lain-lain. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data deskriptif tentang validasi media pembelajaran pada pendapat ahli materi dan media yang digunakan pada penelitian ini.

### **I. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah dan lebih mudah diolah. Variasi jenis instrumen penelitian adalah angket, ceklis (*check-list*), atau daftar centang, pedoman wawancara, pedoman pengamatan (Arikunto, 2006:160). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### **1. Lembar Validasi Media**

Lembar validasi media digunakan untuk kegiatan validasi media pembelajaran multimedia interaktif yang akan diuji cobakan.

#### **2. Lembar Pengamatan Pembelajaran**

Lembar pengamatan pembelajaran digunakan untuk mengamati secara deskriptif pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

#### **3.**

#### 4. Lembar Respon Siswa

Lembar respon siswa digunakan untuk mengamati respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif.

#### 5. Lembar Tes

Lembar tes berfungsi untuk mengetahui hasil kemampuan siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multi media interaktif.

#### J. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif, untuk mendapatkan angka rata-rata dan prosentase. Teknik analisis data masing-masing data hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

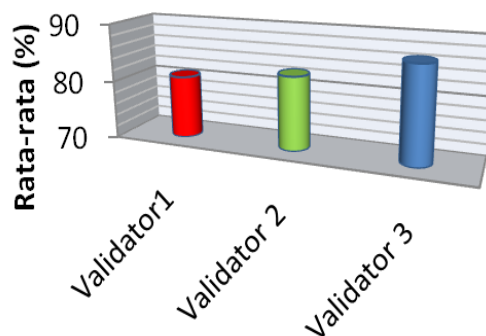
peserta didik ini menunjukkan adanya peningkatan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada hasil *pre-test* 13.8% peserta didik dinyatakan belum tuntas sedangkan untuk hasil *post-test* mencapai persentase 86.1 % dinyatakan tuntas ini .

### HASIL DAN PEMBAHASAAN

#### A. Validasi Kelayakan Media

Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi oleh tiga validator ahli dibidang media, pendidikan, dan metode dasar memasak. Proses validasi media dilakukan dengan menyerahkan media untuk ditelaah media dan disertai dengan lembar penilaian validasi media. Analisis validasi media menggunakan skala Linkert sesuai dengan yang dijelaskan pada BAB III. Rekapitulasi

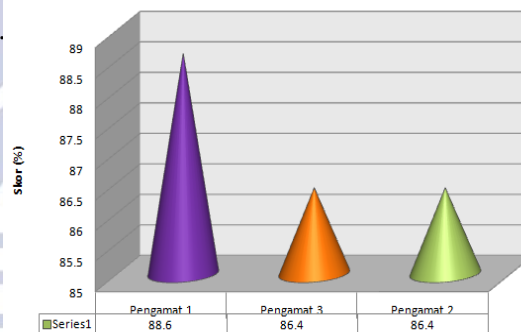
Persentase skor rata-rata hasil validasi media yang diberikan oleh masing-masing validator dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Diagram Persentase Skor Rata-Rata Hasil Validasi Media dari Masing-Masing Validator

#### B. Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran

....Data 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 satu guru bidang studi dan dua mahasiswa tata boga. Rekapitulasi data hasil pengamatan pengolahan pembelajaran dapat dilihat Gambar 4.2



Gambar 4.2 Diagram Persentase Skor Rata-rata yang Diberikan Pengamat

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa pengamat 1, 2, dan 3 memberikan persentase skor rata 88,6 %, 86,4 %, dan 86,4 % dari skor ideal yang berarti baik. Kesimpulan yang dapat diambil dari data ini adalah ketiga 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 dan interpretasi ketuntasan belajar dapat diketahui bahwa setiap tahap tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.3. dari 34 responden 100% responden dinyatakan tidak

Hasil yang diperoleh pada diagram di atas tuntas.

memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran

menggunakan MMI pada tahap pendahuluan, kegiatan

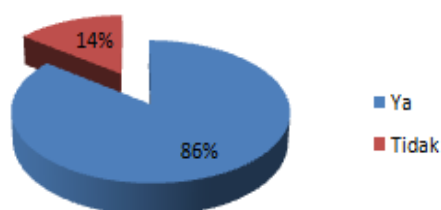
inti, dan penutup menunjukkan 83 %, 88 %, dan 87,5%

dari skor ideal yang berarti juga baik.

### C. Respon Siswa

Data respon siswa terhadap pembelajaran Negeri 3 Blitar. Data tersebut kemudian digunakan menggunakan MMI diperoleh melalui penyebaran untuk menilai ketuntasan individual responden dengan angket pada siswa. Angket ini terdiri dari 11 ketentuan, jika responden mendapatkan nilai < 75 pertanyaan dengan dua pilihan jawaban “ya” atau maka dinyatakan tidak tuntas dan jika responden “tidak”. Rekapikulasi hasil penyebaran angket terdapat mendapatkan nilai ≥ 75 maka dinyatakan tuntas. pada Gambar 4.4

Hasil persentase rata-rata respon siswa terhadap pembelajaran multimedia interaktif (MMI) pada kompetensi dasar metode dasar memasak.



Gambar 4.4 Diagram Persentase Rata-rata Respon Siswa Terhadap Media

Berdasarkan Gambar 4.4 di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 86 % responden menjawab “ya” dan 14 % responden menyatakan “tidak”, artinya secara keseluruhan responden merespon sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran MMI ini.

### D. Hasil Belajar Siswa

#### 1. Data Pre-Test

Data *pre-test* didapatkan dari tes awal sebelum siswa menggunakan media MMI pada kompetensi dasar menggunakan metode dasar memasak di SMK Negeri 3 Blitar. Data tersebut kemudian digunakan untuk menilai ketuntasan individual responden dengan ketentuan, jika responden mendapatkan nilai < 75 maka dinyatakan tidak tuntas dan jika responden mendapatkan nilai ≥ 75 maka dinyatakan tuntas. Data

#### 2. Data Post-Test

Data *post-test* didapatkan dari tes awal sebelum siswa menggunakan media MMI pada kompetensi dasar menggunakan metode dasar memasak di SMK Negeri 3 Blitar. Data tersebut kemudian digunakan untuk menilai ketuntasan individual responden dengan ketentuan, jika responden mendapatkan nilai < 75 maka dinyatakan tidak tuntas dan jika responden mendapatkan nilai ≥ 75 maka dinyatakan tuntas.

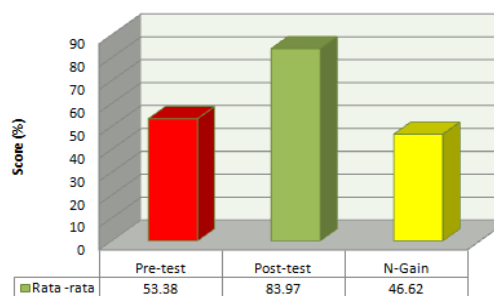
Berdasarkan di atas dapat diketahui bahwa dari 34 responden terdapat 31 atau 91 % responden yang dinyatakan tuntas dan 3 atau 9 % responden lainnya dinyatakan tidak tuntas. Hal ini berarti terdapat peningkatan ketuntasan siswa sebesar 91 % dari ketuntasan awal 0 menjadi 91 %.

#### 3. Data N-Gain

Data N-Gain didapatkan dari hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus Hake (1999) sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest (\%)} - \text{skor pretest (\%)}}{\text{Skor maks} - \text{skor pretest (\%)}}$$

Perbandingan prosentase rata-rata skor *pre-test*, *post-test*, dan *N-Gain* penguasaan materi kompetensi dasar menggunakan metode dasar memasak kelas X SMK Negeri 3 Blitar dapat dilihat pada Gambar 4.5



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



## 5. Uji Signifikasi

Berdasarkan Gambar 4.5 skor rata-rata pre-test siswa adalah 53,38 % dari skor ideal, sedangkan skor rata-rata post-test sebesar 83,97 % dari skor ideal. Selanjutnya perolehan skor rata-rata N-Gain sebesar 46,62% atau 0,66. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 46,62% atau 0,66 berada pada kategori sedang.

### 4. 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 16.0. 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 4.7

Tabel 4.7

Out Put Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test*, *Post-Test*, Dan *N-Gain*

|                                |                | pretest  | posttest | ngain  |
|--------------------------------|----------------|----------|----------|--------|
| N                              |                | 34       | 34       | 34     |
| Normal Parameters <sup>a</sup> | Mean           | 53.3824  | 83.9706  | .6547  |
|                                | Std. Deviation | 1.0054E1 | 8.59699  | .17452 |
| Most Extreme Differences       | Absolute       | .170     | .195     | .088   |
|                                | Positive       | .132     | .099     | .057   |
|                                | Negative       | -.170    | -.195    | -.088  |
| Kolmogorov-Smirnov Z           |                | .992     | 1.135    | .512   |
| Asymp. Sig. (2-tailed)         |                | .278     | .152     | .956   |

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas, 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 0,278, dan 0,152. Hal ini menunjukkan bahwa data nilai pre-test, post-test, dan N-Gain terdistribusi normal karena nilai Asymp Sig (2-tailed) > 0,05.

Tabel 4.8

Out Put Uji Normalitas Data Nilai *Pre-Test*, *Post-Test*, Dan *N-Gai*

|        |                    | Paired Differences |                |                 |                                           | t         | df      | Sig. (2-tailed) |       |
|--------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|-----------|---------|-----------------|-------|
|        |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           |         |                 |       |
|        |                    |                    |                |                 | Lower                                     |           |         |                 | Upper |
| Pair 1 | pretest - posttest | -3.05882E1         | 10.92431       | 1.87350         | -34.39991                                 | -26.77656 | -16.327 | .000            |       |

Hasil yang diperoleh pada tabel di atas memperlihatkan adanya perbedaan yang bermakna antara skor pre-test dan skor post-test penguasaan materi kompetensi dasar metode dasar memasak kelas X SMK Negeri 3 Blitar. Diperoleh nilai statistik uji-t perbedaan skor pre-test dan skor post-test sebesar -16,327 dengan taraf signifikansi 0,000. Nilai statistik uji-t bertanda negatif menunjukkan skor rata-rata data penguasaan materi kompetensi dasar metode dasar memasak diawal penelitian lebih kecil dari pada skor rata-rata data penguasaan materi kompetensi dasar metode dasar memasak diakhir penelitian.

Nilai df = 33, sehingga diperoleh ttabel sebesar 2,033. Karena nilai thitung lebih besar dari ttabel (16,327 > 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 metode dasar memasak di awal penelitian (hasil pre-test) dibandingkan skor rata-rata data metode dasar memasak akhir penelitian (hasil post-test) pada kelas X SMK Negeri 3 Blitar.

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 30,59 % dari skor rata-rata pre-test 53,38 % menjadi 83,97 % pada saat post-test. Selanjutnya perolehan skor rata-rata N-Gain sebesar 46,62 % yang berarti terdapat kenaikan hasil belajar dalam kategori sedang.

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, 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 (2007: 129) berpendapat bahwa salah satu keunggulan dari media pembelajaran multimedia interaktif adalah mampu meningkatkan motivasi siswa.

### **E. Hasil Pengambilan Data**

Pada saat pengambilan data terjadi banyak kemungkinan yang terjadi dalam peningkatan hasil belajar siswa yaitu :

#### **1. Faktor guru pengajar**

Pada saat pengambilan data skripsi penulis menggantikan guru penganjar mata pelajaran untuk menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar metode dasar memasak sub kompetensi metode panas basah. Pada saat pengajaran berlangsung kemungkinan siswa tertarik karena pengajar baru dan cara mengajarnya berbeda dengan guru mata pelajaran siswa sehingga kemungkinan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

#### **2. Faktor Observer**

Pada saat pengambilan data skripsi penulis bersama dengan observer kebetulan dua orang yang selama pelajaran berlangsung observer memperhatikan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga siswa merasa diperhatikan kemungkinan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

### **PENUTUP**

#### **A. SIMPULAN**

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

1. keterlaksanaan penerapan media pembelajaran MMI pada kompetensi dasar metode dasar memasak terlaksana dengan baik. Keterlaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Hal ini dapat dilihat dari persentase total skor rata-rata dari tiga pengamat sebesar 87 % yang berarti baik.
2. hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran MMI pada kompetensi dasar metode dasar memasak di kelas X SMKN 3 Blitar mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari rata-rata *pretest* sebesar 0 siswa tuntas dan rata-rata *posttest* mencapai 91% siswa tuntas.
3. respon Siswa dalam penerapan media pembelajaran MMI pada kompetensi dasar metode dasar memasak 100 % di respon oleh siswa dapat diketahui bahwa sebanyak 86 % responden menjawab “ya” dan 14 % responden menyatakan “tidak”, artinya secara keseluruhan responden merespon sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran MMI ini.

### **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.
- Hasbullah. 2006. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Mulyatiningsih, Endang. 2007. *Teknik-teknik Dasar Memasak*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurlaela, Luthfiyah. 2010. *Model Pembelajaran, Gaya Belajar, Kemampuan Membaca dan Hasil Belajar*. University Pers.
- 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. 2007. *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>

