

PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGOLAH HIDANGAN DAGING

Annisa Nurul Aini

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

Luthfiyah Nurlaela

Dosen, Universitas Negeri Surabaya
Luthfiyah@yahoo.com


Luthfiyah Nurlaela
23/1/2013


acc. jome
29/1/13
SETYA C. WIBAWA

ABSTRAK

Demonstrasi merupakan tahap yang penting dalam metode pembelajaran langsung. SMK Negeri 6 Surabaya seringkali tidak mengikutsertakan kegiatan demonstrasi karena keterbatasan waktu dan biaya sehingga perlu adanya media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan aktivitas siswa, hasil belajar siswa serta respon siswa pada penggunaan multimedia interaktif yang diterapkan pada kompetensi dasar mengolah hidangan daging.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian *pre-experimental design* yang menggunakan desain penelitian *one - shot case study*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Jasa Boga 3 SMK Negeri 6 Surabaya dengan jumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes hasil belajar, angket dan dokumentasi. Analisis hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa menggunakan skala Likert, analisis hasil belajar siswa menggunakan persentase dan analisis hasil respon siswa menggunakan skala Guttman. Media yang digunakan telah divalidasi oleh tiga validator yang ahli di bidang pendidikan, media, serta materi mengolah hidangan daging dengan menggunakan lembar angket.

Hasil pengamatan pengelolaan kelas dinilai sangat baik untuk aktivitas guru persentasenya mencapai 100 %, aktivitas siswa yang terdiri dari empat aspek mencapai 91,67 % yang dapat dikategorikan sangat baik. Ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 90,63 % yang dapat dikategorikan sangat baik. Hasil analisis respon siswa mencapai 95,92 % yang merespon positif terhadap multimedia interaktif. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Jasa Boga 3 SMK Negeri 6 Surabaya.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Hasil Belajar, Mengolah Hidangan Daging

ABSTRACT

Demonstration is an important step in the direct learning method. SMK Negeri 6 Surabaya often does not engage on demonstration activities due to the time and costs, so it needs the existence of media. This research aims to determine the feasibility of learning activities which covers teacher and student activities, student learning outcomes and student responses on the use of interactive multimedia which applies on basic competence of processing meat dishes.

This research includes in the Pre-Experimental research design which used One - Shot Case Study. The subjects of this research were 32 students of class XI *Jasa Boga3* of SMK Negeri 6 Surabaya. Data collection techniques that used are observation, achievement test, a questionnaire and documentation. The result analysis of teacher and students' activity observations are using Thiagarajan and Kemp's scale, and the result analysis of students' learning outcomes is using percentage and students' response is using Guttman scale. The medium used was validated by three experts in the education field, media, and meat processing materials by using the questionnaire.

The result of class management observation was rated excellent for teachers' activity which percentage reached 100%, the activity of students which consists of four aspects that reached 91.67% which can be considered as very good. The completeness of student learning outcomes reached 90.63%, which can be categorized as very good. The results of the analysis of student responses reached 95.92% who responded positively to interactive multimedia. Based on the study analysis data, it can be concluded that the implementation of interactive multimedia can improve learning outcomes of students of class XI Jasa Boga 3 at SMK Negeri 6 Surabaya.

Keywords: interactive multimedia, learning outcomes, process meat dishe

PENDAHULUAN

Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan pada pasal 3, yang berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, jelas bahwa pendidikan disetiap jenjang harus diselenggarakan secara sistematis agar dapat mencapai tujuan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, dan bermoral, sopan santun dan berinteraksi dengan masyarakat.

Di Indonesia pendidikan formal diwujudkan melalui beberapa jenjang pendidikan tertentu dimulai dari pendidikan jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas atau Kejuruan(SMA/SMK), dan Perguruan Tinggi (PT). SMK merupakan salah satu pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan. SMK juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa serta meningkatkan keahlian dalam bidang yang dituju, sebab di SMK lebih dominan materi praktik pelajaran produktif dibanding dengan materi teori pelajaran umum. Berdasarkan tujuan tersebut guru diharapkan dapat melatih keterampilan serta kreativitas siswa sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan baik sesuai dengan keinginan.

Banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi tujuan tersebut, diantaranya

adalah membuat media pembelajaran yang menarik. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa saat ini sangat dibutuhkan perkembangan teknologi yang dapat diaplikasikan dalam bentuk media pembelajaran agar siswa dapat berfikir kreatif sehingga memperoleh hasil belajar yang baik sesuai dengan harapan. Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam PBM. Namun, media pembelajaran tidak sepenuhnya menjadi faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar. Kurikulum yang digunakan juga memberikan pengaruh yang besar. Saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Pada penerapan kurikulum ini diharapkan siswa tidak hanya memiliki kualitas di bidang akademik, tetapi juga dapat menunjukkan karakter siswa yang bermoral, beretika, dan berakhlak yang baik.

Materi pembelajaran mengolah hidangan daging merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran pengolahan makanan kontinental. Materi tersebut termasuk dalam pelajaran produktif yang harus ditempuh oleh siswa kelas XI di SMK Surabaya. Materi ini harus diketahui oleh siswa sebelum mempelajari materi yang lebih kompleks. Mengolah hidangan daging biasanya disajikan pada hidangan *main course*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kontinental di SMK Negeri 6 Surabaya menyatakan bahwa siswa kurang menguasai dalam materi mengolah daging. Pernyataan tersebut dapat juga dilihat dari hasil belajar siswa pada materi mengolah hidangan

daging. Hal tersebut terjadi dimungkinkan karena proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru didepan kelas. Dalam kondisi ini, siswa lebih banyak menunggu untuk mendapatkan materi dari guru daripada aktif mencari informasi terhadap materi. Media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 6 Surabaya juga masih menggunakan modul ataupun hand out yang berisi resep-resep yang nantinya akan mereka praktikkan secara berkelompok.

Perkembangan teknologi juga ikut berperan dalam perkembangan media pembelajaran, khususnya perkembangan teknologi informasi. Saat ini di beberapa SMK khususnya di Surabaya sudah menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Namun aplikasi yang digunakan umumnya masih menggunakan *microsoft office*. Berdasarkan kenyataan tersebut diharapkan adanya upaya untuk memaksimalkan fasilitas yang ada dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi. Aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran juga semakin banyak seiring dengan perkembangan dunia teknologi informasi. Salah satu aplikasi yang memungkinkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran adalah multimedia interaktif. Dengan menggunakan multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang diberikan kepada siswa berisi tentang beberapa penjelasan serta gambaran tentang mengolah daging dan beberapa teknik perlakuannya. Di dalam media tersebut diharapkan siswa lebih memahami bagaimana cara mengolah daging yang baik dan benar. Dengan adanya media tersebut juga diharapkan dapat mendorong siswa menjadi kreatif dalam mengolah hidangan daging.

Multimedia interaktif sering digunakan karena dianggap dapat meningkatkan minat siswa serta memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa untuk memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Namun, tidak sedikit siswa yang masih belum menunjukkan ketertarikannya dalam memperhatikan pelajaran saat proses belajar berlangsung. Dalam hal ini, guru sangat memiliki peran penting dalam memberikan motivasi siswa untuk memberikan daya tarik tersendiri. Proses belajar mengajar yang baik dapat ditunjang dari susasana belajar yang juga meliputi media pembelajaran. Proses belajar mengajar terdapat komponen-komponen yang saling terkait, yang meliputi tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode/strategi belajar mengajar, alat/media, sumber pelajaran, dan evaluasi. Penelitian ini akan menerapkan multimedia interaktif pada Kompetensi Dasar Mengolah Hidangan Daging

Berdasarkan pada permasalahan yang sudah disebutkan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini, yaitu: mengetahui keterlaksanaan pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan menggunakan multimedia interaktif pada kompetensi dasar mengolah hidangan daging pada siswa kelas XI Jasa Boga 3 di SMKN 6 Surabaya, mengetahui hasil belajar siswa kelas XI Jasa Boga 3 SMK Negeri 6 Surabaya dengan menggunakan multimedia interaktif pada kompetensi dasar mengolah hidangan daging, serta mengetahui respon siswa kelas XI Jasa Boga 3 di SMK Negeri 6 Surabaya dengan adanya multimedia interaktif pada kompetensi dasar mengolah hidangan daging.

METODE

Menurut Sugiyono (2010) metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* karena belum

merupakan eksperimen sesungguhnya, sebab masih terdapat variabel lain yang juga mempengaruhi terbentuknya variabel dependen. Penelitian ini hanya menggunakan *post test* sebagai pembandingan antara hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2013/2014 di SMK Negeri 6 Surabaya sebagai tempat pengambilan data dan Universitas Negeri Surabaya sebagai tempat perancangan penelitian, pengembangan instrumen, analisis data, dan penyusunan laporan penelitian.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 6 Surabaya dengan jumlah 95 siswa. Berdasarkan pendapat dari Ridwan (2003), teknik pemilihan subyek penelitian adalah *purposive sampling* yaitu pemilihan subyek penelitian berdasarkan kriteria-kriteria tertentu, yaitu kelas tersebut merupakan kelas yang kemampuannya lebih rendah dibandingkan kelas lainnya. Dalam hal ini yang menjadi subyek penelitian adalah Siswa kelas XI Jasa Boga 3 SMK Negeri 6 Surabaya dengan jumlah 32 siswa pada semester gasal SMK Negeri 6 Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan lembar pengamatan, tes hasil belajar, angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif.

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *one-shoot case study* untuk mengetahui efisiensi dan efektifitas media pembelajaran. Adapun rancangan penelitian sebagai berikut:



Gambar 1.1 Design One – Shoot Case Study

Keterangan :

X : Penerapan Multimedia Interaktif

O : Kelas Eksperimen (Sugiyono, 2010)

Prosedur penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menentukan materi pembelajaran.
Materi yang digunakan adalah mengolah hidangan daging
2. Menyusun perangkat pembelajaran.
Perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, serta lembar penilaian
3. Mengembangkan multimedia interaktif.
Multimedia pembelajaran berupa program aplikasi yang berisi materi pembelajaran mengolah hidangan daging
4. Melakukan validasi.
Membuat lembar kelayakan media yang nantinya akan dinilai oleh ahli medi, ahli pendidikan dan ahli materi tata boga. Multimedia interaktif pada penelitian ini divalidasi oleh tiga validator, yakni dosen PKK Unesa Ir. Asrul Bahar, M.Pd. selaku ahli media, dosen PKK Unesa Choirul Anna Nur Afifa, S.Pd. selaku ahli materi dan guru tata boga SMKN 6 Surabaya Sri Kurniawati, S.Pd. selaku praktisi pendidikan. Validasi dilakukan dengan mengisi lembar penilaian yang menggunakan skala dengan rentang nilai 1-4

Hasil validasi dari kelayakan isi mencapai persentase 93,81 % dan dapat dikatakan layak. Hasil validasi dari aspek bahasa mencapai persentase sebesar 97,25 % dan dapat dikatakan layak. Hasil validasi dari aspek penyajian konsep mencapai 91,69 % yang juga masuk dalam kategori layak. Hasil validasi dari aspek kegrafikan mencapai persentase sebanyak 77,72% yang dapat dikategorikan cukup layak. Dari hasil keseluruhan diperoleh persentase rata-rata hasil validasi kelayakan media sebesar 90,12%. Dengan pencapaian tersebut dapat dikatakan multimedia interaktif yang digunakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Melaksanakan penelitian (pengambilan data)
6. Analisis data. Menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian.
7. Kesimpulan. Menyusun hasil analisis data yang diperoleh

Instrumen penelitian adalah alat peneliti yang digunakan untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2010). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar validasi

Lembar validasi ini digunakan sebagai alat penilaian terhadap multimedia interaktif serta perangkat pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Hal-hal yang dinilai adalah kelayakan isi, bahasa, konsep serta kegrafikan.

2. Lembar pengamatan

Lembar pengamatan ini berisi lembar aktivitas siswa dan lembar aktivitas guru. Lembar aktivitas siswa digunakan untuk mengamati aktivitas siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Sedangkan lembar aktivitas guru digunakan untuk mengetahui aktivitas guru selama proses pembelajaran.

3. Lembar hasil belajar

Lembar hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui tentang pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan yaitu mengolah hidangan daging. Siswa tersebut dinyatakan tuntas apabila telah mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Lembar yang digunakan berupa tes tulis yang dicantumkan di dalam multimedia interaktif. Hasil dari tes tulis digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dari aspek kognitif yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

4. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif pada materi mengolah daging.

Dalam penelitian ini ada beberapa cara untuk mengumpulkan data. Beberapa cara yang digunakan diantaranya sebagai berikut :

1. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif pada materi mengolah daging. Hal yang diobservasi adalah aktivitas guru selama proses pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif.

2. Tes Hasil Belajar

Teknik ini digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa setelah diberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Teknik ini berisi tes tulis dari aspek kognitif yang diberikan setelah proses pembelajaran. Jika siswa yang mendapat nilai ≥ 75 lebih dari 85 % jumlah seluruh siswa maka ketuntasan pada kompetensi mengolah daging telah berhasil dicapai

3. Angket

Teknik ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif, pendapat dari para ahli materi pembelajaran dan juga ahli media tentang kelayakan media beserta isi yang digunakan dalam penelitian.

4. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan dokumentasi saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam menganalisis hasil penelitian diperlukan cara untuk menganalisis, yaitu :

1. Analisis hasil pengamatan (Observasi)

Analisis ini menggunakan lembar pengamatan penggunaan multimedia interaktif yang selanjutnya disajikan menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial (Riduwan, 2003). Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata pada proses pembelajaran sebagai berikut :

$$\begin{aligned} &\text{Rata-rata setiap komponen} \\ &= \frac{\text{Total nilai setiap komponen dari} \\ &\quad \text{semua pengamat}}{\text{Jumlah pengamat}} \end{aligned}$$

Nilai rata-rata tahap

$$= \frac{\text{Total rata – rata setiap} \\ \text{komponen pada tahap teretntu}}{\text{Jumlah komponen setiap} \\ \text{tahap tertentu}}$$

Kriteria penilaian didasarkan pada ketentuan sebagai berikut (Likert dalam Ridwan 2003) :

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat baik

2. Analisis hasil respon siswa

Analisis ini berupa angket yang diisi oleh siswa. Angket ini dianalisis secara deskripsi kuantitatif. Disusun berdasarkan skala Guttman yang disajikan dalam pernyataan dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 1.1 Nilai Skala Guttman

Kriteria	Nilai
Ya	1
Tidak	0

(Guttman dalam Ridwan, 2003)

Data yang dikumpulkan menggunakan angket diisi dengan memberi nilai. Nilai yang diberikan sesuai dengan jawaban responden. Deskripsi respon siswa terhadap multimedia interaktif untuk setiap aspek penilaian dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Persentase

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang} \\ \text{meresponaspek tertentu}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

(Indana dalam Shofiyah, 2005)

Dari analisis angket dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif layak untuk digunakan bila persentasenya mencapai > 75 %.

3. Analisis hasil belajar

Analisis ini berupa nilai yang diperoleh dari hasil tes siswa. Analisis tes hasil siswa dilakukan setelah pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif. Cara menghitung nilai tes yang selanjutnya dirubah dalam bentuk persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} &\text{Persentase ketuntasan hasil belajar} \\ &= \frac{\text{Jumlah ketuntasan siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \% \end{aligned}$$

(Indana dalam Shofiyah, 2005)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang akan dibahas meliputi aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran, aktivitas siswa selama pembelajaran, hasil belajar siswa serta respon siswa terhadap multimedia interaktif.

Pelaksanaan pembelajaran materi mengolah hidangan daging dengan menggunakan multimedia interaktif diamati menggunakan lembar pengamatan yang disesuaikan dengan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pada pengamatan ini menggunakan skala dengan rentang nilai 1-4.Tahap pengamatan

KBM memperoleh persentase 100 %, sebab KBM

e-journal boga, Volume 03, Nomor 1, edisi yudisium periode Februari tahun 2014, hal. 203-212 is
materi kepada siswa dengan baik hingga siswa merasa paham terhadap materi yang disampaikan. Guru juga mampu mengkoordinasikan siswa agar dapat mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif pada materi mengolah hidangan daging. Jadi, seluruh siswa mampu mengoperasikan aplikasi multimedia.

Pengamatan pengelolaan pembelajaran memperoleh persentase yang sama yakni 100 %, karena guru dianggap dapat memanfaatkan waktu seefisien mungkin. Waktu yang tersedia tidak terbuang namun juga tidak mengalami kekurangan waktu. Jadi, waktu yang direncanakan dalam RPP sesuai dengan pelaksanaan. Guru juga mampu memaksimalkan sumber daya yang ada yakni penggunaan media pembelajaran yang dalam hal ini adalah multimedia interaktif. Kegiatan yang tercantum dalam RPP secara keseluruhan dapat terlaksana pada PBM.

Pengamatan suasana kelas memperoleh persentase yang sama yaitu 100 %, karena antara guru dan siswa ada hubungan interaktif yang dapat membuat kelas menjadi menyenangkan serta timbulnya antusias guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi aktif selama PBM, guru pun juga antusias terhadap keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dari berbagai aspek, yakni aspek pengamatan KBM mencapai persentase 100%, aspek pengelolaan pembelajaran mencapai 100%, serta aspek suasana kelas juga mencapai 100% dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik. Hal tersebut juga dibuktikan pada saat pengambilan data. Siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran yang diwujudkan dengan banyaknya siswa yang bertanya mengenai materi

yang diajarkan. Dalam keadaan tersebut, guru juga menyenangkan.

Pada pemanfaatan sumber daya alam yang tersedia juga sangat baik. Karena guru dapat memanfaatkan segala yang ada. Kecanggihan teknologi juga sangat membantu dalam pemanfaatan media yang ada. Waktu yang sudah direncanakan dalam Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) juga dapat dimanfaatkan dengan baik. Waktu yang tersedia sangat sesuai, tidak kurang dan juga tidak berlebihan.

Aktivitas siswa diamati oleh tiga observer dengan menggunakan lembar pengamatan yang menggunakan skala dengan rentang nilai 1 -3. Aktivitas siswa masuk dalam kategori baik Multimedia interaktif dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi dan dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang ditunjukkan dengan persentase hingga 100 %. Banyak dari siswa yang juga ingin tahu bagaimana membuat aplikasi multimedia interaktif. Mereka ingin menerapkan aplikasi tersebut di beberapa mata pelajaran yang lain yang menurut mereka kurang menarik. Mereka berharap dengan menggunakan media tersebut mereka jadi menyukai dengan mata pelajaran yang mereka anggap sulit.

Dalam hal mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan) gotong royongserta menghargai kerja individu dan kelompok mencapai persentase sebanyak 88,89 %. Hal tersebut diwujudkan dari kejujuran mereka dalam mengerjakan soal-soal latihan. Meskipun duduk bersebelahan mereka tidak berniat untuk mencontoh jawaban dari teman yang lain. Mereka percaya atas kemampuan mereka pada materi mengolah hidangan daging. Mereka juga merasa bahwa dengan tampilan yang menarik menjadikan

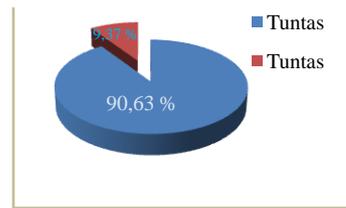
so *Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mengolah Hidangan Daging*

me dalam mengoperasikan multimedia interaktif. Wujud disiplin juga terlihat pada saat mengumpulkan hasil atau nilai tes soal pada multimedia interaktif. Ketika waktu mengumpulkan tiba, mereka segera mengumpulkan yang diminta oleh guru.

Rata-rata aktivitas siswa mencapai persentase 91,67 %. Pencapaian ini dapat dikategorikan baik.

Hasil belajar siswa diperoleh pada saat siswa telah selesai mengoperasikan multimedia interaktif. Dari 32 siswa terdapat 3 siswa yang tidak tuntas, karena nilai yang dicapai kurang dari nilai KKM. Hal tersebut terjadi dikarenakan menurut guru tata boga di SMKN 6 Surabaya tiga siswa tersebut memiliki daya tangkap materi yang lebih lemah dibandingkan dengan siswa yang lainnya. Mereka juga tergolong siswa yang suka tidak menghiraukan kata-kata guru pada mata pelajaran apapun. Disamping itu pada lembar tes pengisian tabel juga memerlukan ketelitian karena penulisan kata harus benar dan menggunakan huruf balok. Namun, sebagian siswa tidak memperhatikan hal tersebut yang mengakibatkan mereka tidak mendapatkan point pada soal tersebut.

Standart ketuntasan yang harus dicapai tiap individu adalah ≥ 75 dan jika 80% siswa dikelas mencapai nilai ≥ 75 maka ketuntasan klasikal telah berhasil dicapai. Pada tabel hasil belajar siswa menunjukkan 90,63 % siswa dapat dikatakan tuntas. Dengan demikian ketuntasan klasikal siswa kelas XII Jasa Boga 3 menggunakan multimedia interaktif telah berhasil dicapai. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram pie berikut.



Gambar 1.2Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil penilaian media juga diperoleh dari respon siswa yang dinilai menggunakan lembar angket yang dilakukan oleh seluruh siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran yang berjumlah 32 siswa di kelas XI Jasa Boga 3 SMK Negeri 6 Surabaya.

Multimedia interaktif dapat dikatakan layak digunakan jika persentase respon siswa yang dihasilkan mencapai > 75 %. Pada tabel respon siswa diatas menunjukkan bahwa 95,92 % siswa memberikan respon positif terhadap multimedia interaktif. Dari 10 indikator, terdapat 4 indikator yang mendapat respon sangat baik karena mencapai 100 %.

Jadi, multimedia interaktif yang digunakan pada penelitian ini dapat dikatakan layak karena hampir seluruh siswa memberikan respon yang positif. Meskipun ada sebagian siswa memilih opsi “tidak”, yakni pada aspek kualitas gambar dan suara yang mencapai persentase sebanyak 9,37 %. Hal ini disebabkan karena ruang kelas yang digunakan tergolong luas dan pada saat proses pembelajaran berlangsung suara siswa yang antusias lebih terdengar daripada suara multimedia yang sedang berjalan. Sehingga suara media kurang terdengar jelas.

Berdasarkan respon dari siswa juga dapat dibuktikan pada tingkat ketuntasan siswa yang cukup baik. Sebagian dari siswa juga sangat antusias jika pada pelajaran lain juga menggunakan media yang serupa. Hasil yang diperoleh dari lembar respon siswa adalah siswa lebih mudah

memahami materi dan juga lebih termotivasi untuk mempelajari materi yang diajarkan.

Persentase yang dicapai pada aspek mempermudah praktek sebesar 93,75 % dan 6,25 % tidak memberikan respon yang positif. Hal ini disebabkan karena sebagian dari siswa tidak membaca materi secara keseluruhan, dan mereka memilih langsung mengerjakan soal latihan. Sedangkan banyak materi yang berhubungan dengan pelaksanaan praktek mengolah hidangan daging telah tercantum dalam isi pembahasan atau materi dalam multimedia interaktif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mengolah hidangan daging dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, keterlaksanaan pembelajaran pada penggunaan multimedia interaktif pada materi daging terkait dengan aktivitas guru memperoleh rata – rata persentase sebesar 100 %, sedangkan untuk aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 91,67%.
2. Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif dapat memenuhi ketuntasan hasil belajar yang dicapai secara klasikal yaitu sebesar 90,63%.
3. Respon siswa pada penerapan multimedia interaktif mendapatkan respon yang positif. Persentase yang dicapai untuk respon siswa sebanyak 95,92%. Pencapaian persentase tersebut dapat dikatakan sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan juga pembahasan peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya yaitu :

1. Bagi lembaga SMK kelompok pariwisata agar dapat menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran seperti yang diterapkan peneliti.
2. Bagi guru bidang studi tata boga khususnya, peneliti menyarankan agar dapat menggunakan multimedia interaktif pada materi pembelajaran yang lain selain dari materi mengolah hidangan daging, dan perlunya penyempurnaan multimedia interaktif agar lebih mudah untuk dipahami siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk lebih aktif selama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Syafaruddin. 2001. *Manajemen Sumber Daya Manusia : Strategi Unggulan Kompetitif*. BPFE. Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Angkasa.
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Hamalik, Omar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Ridwan, M.B.A, 2003. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mengolah Hidangan Daging

Slameto, Alfabeta. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Shofiyah, Naili. 2005. *Penerapan Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Sub Kompetensi Mengidentifikasi Aturan Makan/Diet dan Kebutuhan Zat Gizi di Kelompok Target untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat 1 SMKN 6 Surabaya*. Skripsi FT. UNESA

Soenardi, Tuti. 2012. *Teori Dasar Kuliner*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Soeparno, 2005. *Ilmu dan Teknologi Daging*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.

W. Gulo. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.

Winarni Astriati. 1994. *Pengelolaan Hidangan Kontinental*. Surabaya: Unesa University Press.

Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

