

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN *FUSSION FOOD* DI SMK NEGERI 2 BUKITTINGGI**



**MARDHATILLAH**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA  
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode: Mei 2016**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN *FUSSION FOOD* DI SMK NEGERI 2 BUKITTINGGI**

**Mardhatillah**

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Mardhatillah untuk persyaratan  
wisuda periode Mei 2016 dan telah direview dan disetujui oleh  
kedua pembimbing.

Padang, Mei 2016

Pembimbing I



Dra. Hj. Baidar, M.Pd  
NIP. 195104151 197710 2001

Pembimbing II



Dr. Asmar Yulastris, M.Pd  
NIP. 19640619 199203 2001

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN *FUSSION FOOD* DI SMK NEGERI 2 BUKITTINGGI**

**Mardhatillah, Baidar, Asmar Yulastri**  
**Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga**  
**FPP Universitas Negeri Padang**  
**Email:rida\_mama@yahoo.com**

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan, mengetahui validitas dan praktikalitas multimedia interaktif. Jenis penelitian *Research and Development* dengan menggunakan tiga tahap dari empat tahapan model pengembangan *4-D Models*. Subjek penelitian 30 orang siswa Kelas XII SMK Negeri 2 Bukittinggi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validitas dan angket praktikalitas. Teknik analisis data adalah analisis deskriptif menggunakan rumus presentase yang meliputi analisis validitas dan praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk validasi desain diperoleh nilai 0.86 dan validasi materi/ isi diperoleh nilai 0.82 dengan kategori valid. Sementara untuk uji praktikalitas dari 2 orang guru diperoleh nilai 91.56% dan 30 orang siswa diperoleh 86.03% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pada mata pelajaran *Fussion Food*.

**Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Fussion Food***

### ***Abstract***

*The purpose of this study was to determine the validity and practicalities of multimedia. This type of research or development Research and Development using three stages of four stages of the development model of the 4-D Models. Subjects of this study consisted of 5 people validator, and to test the practicalities conducted by two teachers and 30 students of class XII SMK Negeri 2 Bukittinggi. Data collection techniques in this study using a questionnaire and analyzed by descriptive analysis using a percentage formula that includes analysis of the validity and practicalities. The results showed that for design validation obtained a value of 0.86 and a validation of the material / content obtained a value of 0.82 with a valid category. As for the practicalities of test values obtained with an average score of 91.56% in a very practical categories of teachers and of students obtained an average score of 86.03% with a very practical category. Based on the above it can be concluded that interactive multimedia is valid and very practical for use as a media on subjects *Fussion Food*.*

***Keywords: Development, Interactive Multimedia, Fussion Food***

## **Pendahuluan**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Bukittinggi adalah salah satu sekolah Bisnis Manajemen dan Pariwisata. Sekolah ini terdiri dari 6 kompetensi keahlian yaitu Manajemen Akutansi, Manajemen Perkantoran, Perdagangan, Usaha Jasa Pariwisata, Jasa Boga, dan Akomodasi Perhotelan. Pada kompetensi keahlian Jasa Boga siswa harus mengikuti semua mata pelajaran yang ditetapkan di dalam kurikulum. Salah satunya mata pelajaran *Fussion Food*.

Mata pelajaran *Fussion Food* yaitu mata pelajaran yang mempelajari cara menghidangkan makanan yang diolah dan disajikan atau ditampilkan dengan menggabungkan cita rasa tradisional dan modern dari budaya yang berbeda untuk menciptakan cita rasa dan selera yang berbeda. Pelajaran ini bukan bersifat hafalan melainkan suatu proses dan interaksi dengan tujuan supaya siswa aktif dan memiliki kompetensi dalam mengolah dan menyajikan makanan. Pada kenyataannya siswa belum mampu mengembangkan kompetensi yang dimiliki.

Hasil analisis peneliti terhadap media yang digunakan guru menunjukkan beberapa kelemahan di antaranya guru cenderung memaparkan materi panjang lebar tanpa mengaitkan dengan situasi lingkungan, media gambar kurang mampu memotivasi siswa untuk lebih berkompeten dalam menggabungkan menu masakan asia dan eropa sehingga siswa kesulitan dalam menguasai materi yang ada di dalamnya. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah. Permasalahan lain disebabkan karena belum adanya pelatihan mengenai materi tentang *Fussion Food*. Pada mata pelajaran ini guru hanya menggunakan media gambar dan papan tulis.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan tertentu sebagai pendukung selain transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka dan ceramah di depan kelas. Pembelajaran adalah proses komunikasi antar guru, siswa dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat menentukan hasil proses pendidikan. Guru senantiasa membuat inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga tujuan dari penggunaan media itu sendiri dapat berjalan optimal. Media pembelajaran perlu dikembangkan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa agar tercipta proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif, serta membantu siswa dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media yang dikembangkan tersebut salah satunya multimedia interaktif.

Menurut Daryanto (2010: 51) “Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya”. Program multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer. Menurut Warsita (2008: 24). Multimedia interaktif memiliki kelebihan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat menjelaskan konsep materi yang abstrak menjadi konkret sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dan dapat menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana.

Selain memiliki kelebihan multimedia interaktif juga memiliki kekurangan seperti tidak adanya interaksi, membutuhkan keahlian khusus. Menurut Gatot (2007: 14) kekurangan multimedia interaktif sebagai berikut:

1. Siswa cenderung tidak terbiasa dengan kombinasi berbagai media seperti gambar diam, bergerak, teks, dan gambar yang dihasilkan oleh komputer, maupun audio.
2. Kontrol terhadap berbagai media ini, melalui komputer, awalnya akan membimbing dan bahkan menyusahakan penggunaan saat menjelajahi isi program.
3. Penggunaan, yang terbiasa dengan media konvensional, akan dituntut melibatkan lebih banyak proses kognitif dalam mentransfer pengetahuan yang disampaikan dengan multimedia interaktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif serta menganalisis validitas dan praktikalitas multimedia interaktif pada mata pelajaran *Fussion Food* di SMK Negeri 2 Bukittinggi.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (*Reseach and Development*). Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *4-D models* yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* karena keterbatasan waktu dan biaya penulis. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XII SMK Negeri 2 Bukittinggi yang berjumlah 30 orang.

Jenis data pada penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer yaitu hasil validitas media multimedia interaktif yang diberikan oleh validator, angket uji kepraktisan media yang diisi oleh guru dan siswa yang didapatkan dari lembar observasi aktifitas siswa ketika melakukan mata pelajaran *Fussion Food*. Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan angket (*kuesioner*) yang diukur menggunakan *skala likert*. Teknik analisis data yang akan

digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yang mendeskripsikan validitas dan praktikalitas multimedia interaktif yang dikembangkan. Pemberian nilai validasi dengan cara berikut:

$$V = \frac{\sum s}{[n(c-1)]}$$

Sumber: Azwar (2014: 113)

Keterangan :

s = r-l<sub>o</sub>

l<sub>o</sub> = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 5)

r = Angka yang diberikan seorang penilai

n = Jumlah penilai

Rentang angka untuk validnya sebuah angket adalah 0- 1.00, sehingga untuk rentang 0.667 dapat intrerpretasikan sebagai koefisien yang cukup tinggi dapat dikatakan nilai validitasnya berada dalam kategori valid.

Data uji praktikalitas penggunaan multimedia interaktif dianalisis dengan persentase (%), menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Tingkat Praktikalitas Media Pembelajaran

Kriteria	Reng Presentase
Tidak Praktis	0- 20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

Sumber: Dimodifikasi dari Riduwan (2010: 89)

## **Hasil dan Pembahasan**

### **A. Hasil Penelitian**

Produk yang dikembangkan yaitu berupa multimedia interaktif pada mata pelajaran *fussion food*. Hasil dari penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### **1. Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif**

Analisis kebutuhan multimedia interaktif merupakan tahap awal dalam melakukan pengembangan. Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model 4-D. Tahap ini dimulai dengan menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, baru dijabarkan indikator dan tujuan pembelajaran, dan dilanjutkan dengan menjabarkan materi pembelajaran yang harus dikuasai siswa. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

##### **a. Analisis Silabus**

Analisis dilakukan dengan memilih silabus mata pelajaran *Fussion Food*. Berdasarkan silabus tersebut diketahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi *Fussion Food*. Sesuai dengan kurikulum SMK Negeri 2 Bukittinggi.

##### **b. Analisis Materi**

Analisis materi dilakukan dengan berdiskusi bersama guru mata pelajaran dan melihat kembali bahan ajar yang digunakan dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) *Fussion Food*. Hal ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan dan melengkapi isi serta



materi pembelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran *Fussion Food*. Penulis menyusun konsep utama yang dijabarkan dalam sub-sub pokok bahasan secara sistematis serta mengaitkan suatu konsep dengan konsep yang relevan pada analisis materi.

#### c. Analisis Siswa

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 2 Bukittinggi kelas XII. Pada umumnya siswa kelas XII berusia 18 tahun yang tergolong dalam kategori remaja. Menurut teori belajar Piaget dalam Asri (2008: 39) “Pada tahap operasional formal umur 11-18 tahun ciri pokok perkembangan sudah mampu berpikir abstrak, logis, menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa”.

## 2. Hasil Perancangan Multimedia Interaktif

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, tahap berikutnya adalah merancang desain multimedia interaktif pada mata pelajaran *Fussion Food*. Pada rancangan desain terdapat animasi, video, suara dan *backsound*, sehingga membutuhkan *software* dalam pembuatannya. *Software* (perangkat lunak) yang digunakan antara lain *Microsoft PowerPoint*, *audacity software*, *i-Spring Presenter*, dan *Macromedia Firework Mx*.

Hasil pembuatan multimedia interaktif dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tombol Navigasi



Gambar 1. Tombol Navigasi dalam Media

Tombol navigasi merupakan tombol yang terdapat di dalam media, yang berfungsi untuk mempercepat pergantian antar *slide*.

b. Halaman Pembuka (Intro)



Gambar 2. Halaman Pembuka (Intro)

Halaman intro merupakan halaman yang menggambarkan proses masuk halaman *home* (menu utama).

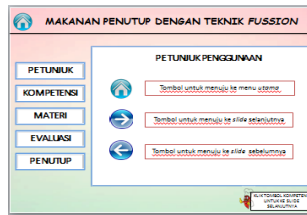
c. Menu Utama (*Home*)



Gambar 3. Menu Utama (*Home*)

Halaman utama (*home*) merupakan halaman awal pada multimedia interaktif pada mata pelajaran *fussion food*.

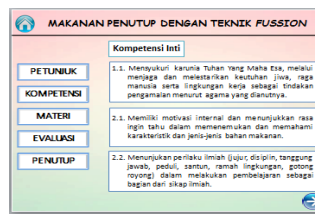
d. Petunjuk



Gambar 4. Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk merupakan halaman untuk melihat keterangan navigasi yang digunakan dalam multimedia interaktif.

e. Kompetensi



Gambar 5. Halaman Kompetensi

Halaman kompetensi merupakan halaman untuk melihat kompetensi yang akan dicapai dalam mata pelajaran *fusion food*.

f. Materi



Gambar 6. Halaman Materi

Halaman materi merupakan halaman yang berisi materi-materi mata pelajaran yang telah dirancang sebelumnya yang akan digunakan pada mata pelajaran *fusion food*.

g. Evaluasi



Gambar 7. Halaman Evaluasi

Halaman evaluasi merupakan halaman untuk meninjau kembali pengetahuan siswa setelah mempelajari materi makanan penutup dengan teknik *fusion*.

h. Penutup



Gambar 8. Halaman Penutup

Halaman penutup merupakan halaman yang berisikan biografi penulis dalam mengembangkan multimedia interaktif.

## Hasil Analisis Data

### A. Analisis Data Validasi

Pengambilan data validitas multimedia interaktif menggunakan angket (kuesioner). Data validitas multimedia interaktif dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Multimedia Interaktif dengan 5 orang validator

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Kategori
		V1	V2	
1.	Isi/ materi	0.71	0.82	Valid
2	Desain	0.74	0.86	Valid
	Rata-rata	0.725	0.84	Valid

Keterangan: V1: Validasi 1      V2: Validasi 2

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dijelaskan, pada hasil validitas pertama validator isi/ materi memberikan nilai rata-rata 0.71 dengan kategori valid, sedangkan validator desain memberikan nilai rata-rata 0.74 dengan kategori valid. Hasil validitas kedua, validator isi/ materi memberikan nilai rata-rata 0.82 dengan kategori valid, sedangkan validator desain memberikan nilai rata-rata 0.86 dengan kategori valid, sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran *fussion food* dinyatakan layak untuk digunakan.

## B. Analisis Data Praktikalitas

Data uji praktikalitas diperoleh dari pengisian angket kepraktisan multimedia interaktif oleh guru dan siswa. Data praktikalitas ini diambil melalui angket yang diisi oleh 2 orang guru Produktif Jurusan Jasa Boga dan 30 orang siswa. Hasil pengisian angket dapat dilihat pada pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif dengan 2 orang Guru dan 30 orang Siswa

No	Indikator	R1	R2	Kriteria
1	Minat siswa	87.5%	89.57%	Sangat Praktis
2	Proses penggunaannya	82.81%	86.45%	Sangat Praktis
3	Peningkatan keaktifan siswa	100%	84.16%	Sangat Praktis
4	Waktu yang tersedia cukup	100%	83.33%	Sangat Praktis
5	Evaluasi	87.5%	86.66%	Sangat Praktis
	Rata-rata	91.56%	86.03%	Sangat Praktis

Keterangan: R1: Rata-rata Guru      R2: Rata-rata Siswa

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa nilai praktikalitas multimedia interaktif oleh guru adalah 91.56% dengan kriteria sangat praktis. dan nilai praktikalitas oleh siswa adalah 86.03% dengan kriteria sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada materi makanan penutup dengan teknik *fussion*.

## **Pembahasan**

Produk yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif pada mata pelajaran *fussion food*. Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model 4-D (*Four D*) yang memiliki empat tahapan yaitu pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*desseminate*).

### **A. Pembahasan Validitas**

Validasi media multimedia interaktif diperoleh dari tanggapan validator tentang kevalidan media yang dikembangkan. Validator media ini terdiri dari 2 orang guru SMK Negeri 2 Bukittinggi sebagai validator isi dan 3 orang dosen Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang sebagai validasi desain. Berdasarkan analisis data pada penelitian validitas media pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 0.79 dengan kategori valid. Sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran *Fussion Food* dinyatakan layak untuk digunakan.

### **B. Pembahasan Praktikalitas**

Data kepraktisan media dilakukan di SMK Negeri 2 Bukittinggi pada siswa yang telah mempelajari mata pelajaran *Fussion Food* sebanyak 30

orang siswa. Penilaian terhadap kepraktisan media diperoleh dari angket yang diisi oleh 2 orang guru skor rata-rata 91.56% dengan kategori sangat praktis. Analisis praktikalitas berdasarkan penilaian 30 orang siswa melalui angket diperoleh skor rata-rata 86.03% dengan kategori praktis. Sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran *Fussion Food* sangat praktis untuk digunakan.

## **Simpulan dan Saran**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran *Fussion Food* menggunakan model 4-D dengan tahapan *define, design, develop, dan dissaminate*. Hasil penelitian diperoleh nilai untuk validasi desain sebesar 0.86 dengan kategori valid dan untuk validasi isi 0.82 dengan kategori valid. Nilai praktikalitas didapatkan dari guru sebesar 91.56% dengan kategori sangat praktis, sedangkan nilai dari siswa sebesar 86,03% dengan kategori sangat praktis.

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas disaran kepada guru mata pelajaran *fussion food* untuk menggunakan media ini, agar dapat membantu meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar siswa. Kepada siswa agar menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran *fussion food* yang telah peneliti kembangkan untuk belajar mandiri dirumah.

## **Daftar Rujukan**

- Asri Budiningsih. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Bineka Cipta.
- Azwar Saifuddin. (2014). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Gatot Pramono. 2007. *Aplikasi Component Display Theory dalam Multimedia dan Web Pembelajaran*. Jakarta: PUSTEKKOM Depdiknas.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, Dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

## **Persantunan:**

Artikel diolah dari skripsi Mardhatillah dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran *Fussion Food*” serta ucapan terima kasih kepada pembimbing I Dra. Hj. Baidar, M.Pd, dan pembimbing II Dr. Asmar Yulastri, M.Pd.