

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI PENGOLAHAN PENYAJIAN MAKANAN KONTINENTAL KELAS XI SMK NEGERI 2 LUBUKLINGGAU

Fajar Maulid
Universitas Negeri Padang
Indonesia

Email maulidf20@gmail.com

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengembangan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pengolahan Penyajian Makanan Kontinental SMK N 2 Lubuklinggau. Hasil penelitian ini menunjukkan apakah efektif atau tidaknya media pembelajaran yang diberi oleh siswa, hasil diperoleh dari tes yang dilakukan pada awal pembelajaran *pretest* dan setelah akhir pembelajaran *posttest*. Hal ini berkaitan dengan administrasi layanan khusus dimana siswa berhak mendapatkan sarana dan prasarana yang baik untuk menunjang proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat berjalan secara efektif dan efisien.

I. PENDAHULUAN

Media merupakan alat yang antara lain memiliki tampilan awal yang digunakan untuk menyampaikan suatu menarik sehingga dapat membangkitkan informasi yang disampaikan oleh minat seseorang untuk melihatnya komunikator kepada individu atau maupun membacanya selain itu cara sekelompok orang. Media yang penggunaan media tersebut juga mudah diberikan seharusnya memiliki standar untuk digunakan agar orang dapat yang baik, ciri-ciri media yang baik menggunakannya dengan lebih mudah,

dan ciri –ciri itu bisa digunakan dalam membuat suatu media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menjelaskan pesan dan informasi dari guru ke siswa yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Dengan dimanfaatkannya media pembelajaran, diharapkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dapat terangsang sehingga pada akhirnya siswa dapat menerima dan memahami informasi(materi) dari guru dengan baik.

Media pembelajaran dari beberapa ahli adalah sebagai berikut. Briggs (1977) “Berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan suatu pembelajaran berupa buku, video pembelajaran dan lain sebagainya”. Sedangkan Oemar Hamalik (1980) “Mengemukakan alam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah, media pembelajaran adalah

metode atau teknik untuk menefektifkan interaksi antara guru dan siswa”.

Pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah seperangkat alat atau metode yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan juga dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Salah satu dari contoh media pembelajaran yaitu adalah media pembelajaran interaktif. “Interaktif adalah salah satu hal yang saling berhubungan satu sama lain dan juga memiliki hubungan timbal balik diantara keduanya” Warsita;(2008). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah perantara pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran serta didalamnya terjadi interaksi baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran interaktif seharusnya dipropagandakan dimana menurut Tia Ayu Ningrum (2014:21) mengatakan bahwa “Propaganda adalah kegiatan persuasif untuk mempengaruhi untuk mempengaruhi seseorang, suatu kelompok atau orang banyak, agar menerima suatu ide atau hal dan berbuat sesuai dengan yang diharapkan”. jadi propaganda perlu dilakukan agar media pembelajaran interaktif ini dapat disebar luaskan pembuatan dan penggunaannya

Media pembelajaran interaktif dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran disekolah-sekolah. Salah satu jenjang sekolah yaitu sekolah menengah kejuruan atau SMK. SMK Negeri 2 Lubuklinggau merupakan satu-satunya sekolah kejuruan yang ada di kota Lubuklinggau. Salah satu jurusan yang ada di SMK ini ada adalah Jasa Boga. Dimana didalam jurusan Jasa Boga ini memiliki mata pelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan Kontinental. Mata pelajaran Pengolahan

Penyajian Makanan Kontinental adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK Negeri 2 Lubuklinggau. Pada mata pelajaran ini siswa dituntut agar bisa memahami dan mengaplikasikan masakan-masakan kontinental. Selain itu, pelajaran ini juga dapat membuat kreativitas siswa lebih terasah. Pelajaran ini biasanya disajikan dalam bentuk praktek dan sedikit teori, pemberian teori biasanya hanya diterangkan dalam bentuk penjelasan saja tanpa contoh secara visual. Namun di SMK Negeri 2 Lubuklinggau ini media yang digunakan masih berupa media cetak dan media papan tulis saja, dimana media ini dirasa kurang efektif sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan Kontinental. Selain itu hal ini membuat siswa susah dalam menangkap apa yang dijelaskan oleh guru. Media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan tujuan agar siswa lebih paham

dan lebih mengerti dengan visualisasi yang disajikan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiono (2013:297) “Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pengolahan Penyajian Makanan Kontinental berupa media pembelajaran interaktif melalui langkah-langkah yang sistematis kemudian di uji kelayakan dari segi materi dan media serta kemenarikannya bagi peserta didik.

III. PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar atau sering disingkat dengan KBM adalah kegiatan

berlangsungnya proses belajar mengajar yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari KBM tersendiri adalah untuk menyampaikan informasi tertentu atau mengajar salah satu keterampilan kepada pelajarnya atau ada tujuan yang lebih luas. Dalam pelaksanaan KBM ini ada banyak hal yang dilakukan, dari proses penyampaian informasi, evaluasi hasil belajar dan sebagainya sesuai dengan bidang yang dipelajari. Pada saat dilaksanakannya penyampaian materi inilah akan lebih efektif dan membantu pengajar bila menggunakan media pembelajaran.

“Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan,

keterampilan, sikap, dan nilai-nilai” Hamzah (2009: 54). “Pengajaran adalah suatu sistem, artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinterelasi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pengajaran yang ditetapkan sebelumnya” Oemar Hamalik (2003: 77).

“Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa)” Daryanto, (2013: 8). “Kurikulum 2013 menuntut guru lebih kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar” Rohmadi, (2013). Pembelajaran kreatif dan inovatif menjadikan guru mengembangkan berbagai metode dalam proses belajar mengajar salah satunya dengan menggunakan media. Penggunaan

media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan pada proses pembelajaran. Oleh sebab itu pemilihan jenis media pembelajaran sebaiknya disesuaikan kemajuan teknologi terkini supaya anak didik yang akan diberikan materi tidak merasa bosan dan antusias dalam menjalani proses belajar mengajar. Media yang diterapkan diharapkan menambah daya serap anak didik dalam menerima informasi baru. Pembelajaran menggunakan media disamping membantu mempermudah peserta didik menyerap pelajaran dengan efektif juga membantu guru untuk mendiskripsikan materi ajar dengan lebih spesifik. Sumber belajar yang digunakan selain dari buku mata pelajaran yang digunakan juga dari internet dan sumber lain.

“Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras” National Education Association (1969). “Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran” Brown (1973).

2. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang dapat dibedakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai secara praktis. Jenis media pembelajaran yang dapat dilihat berdasarkan kemampuan untuk membangkitkan rangsangan indera pengeliatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman. Berdasarkan tujuan diatas maka

menurut April (2013:8) terbagi atas tiga kelompok:

A. Media Grafis

Media grafis adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi verbal. Simbol-simbol tersebut artinya perlu dipahami dengan benar, agar proses penyampaian pesannya dapat berhasil dengan baik dan efisien.

B. Film

Film pendidikan dianggap lebih efektif digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Dalam penggunaannya harus merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Film mempunyai nilai tertentu seperti dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, dapat melihat perlakuan objek yang sebenarnya dan lain-lain

C. Buku Pembelajaran

Merupakan alat pembelajaran yang paling populer dan banyak digunakan di tengah-tengah media lainnya. Pada zaman globalisasi sekarang ini telah memasuki adab super modern. Buku pembelajaran memiliki nilai tertentu seperti dapat membantu guru merealisasikan kurikulum, dapat menjadi pegangan, memancing aspirasi serta dapat menyajikan materi yang seragam.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media atau alat-alat teknologi pendidikan merupakan media yang lahir dari revolusi teknologi komunikasi yang digunakan untuk pendidikan. Pemanfaatan media mempunyai implikasi tertentu dalam proses belajar mengajar, sesuai dengan kegunaan masing-masing media. Pemanfaatan media dalam pembelajaran yang beraneka ragam menuntut keterampilan tersendiri dari pelaksana pendidikan. Selain itu media pendidikan yang menarik juga memancing siswa untuk kreatif, aktif dan inovatif dalam mengembangkan potensi diri mereka.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan

layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game. Media interaktif adalah metode komunikasi di mana output dari media berasal dari masukan dari pengguna (https://id.wikipedia.org/wiki/Media_interaktif.)

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang berbasis video pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media produk mediapembelajaran interaktif dengan mata pelajaran pengolahan penyajian makanan kontinental. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses belajar mengajar sehingga pembelajaran bisa menjadi

pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media Pembelajaran Interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran (gurudigital.id.)

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio,

Tia Ayu Ningrum (2014) *Peningkatan Efektifitas Komunikasi Publik Untuk Membangun Citra Di*

dan video game. Media interaktif adalah metode komunikasi di mana output dari media berasal dari masukan dari pengguna. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menjelaskan pesan dan informasi dari guru ke siswa yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Dengan dimanfaatkannya media pembelajaran, diharapkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dapat terangsang sehingga pada akhirnya siswa dapat menerima dan memahami informasi(materi) dari guru dengan baik.

B. SARAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif seharusnya lebih ditingkatkan untuk penunjang proses pembelajaran agar pembelajaran yang diberikan menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Sekolah Menengah Kejuruan Nusantara Padang. 21

- Oemar hamalik (2003) *media pendidikan*, Cetakan VI, Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Nugroho, S. 2008. "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Diklat Dasar Listrik dan Elektronika di SMK*". Laporan Proyek Akhir, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY
- Aiken, L. R. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*. 45, 131-142