

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Bakery

Ezi Anggraini<sup>1</sup>, Anni Faridah<sup>2</sup>, dan Reno Yelfi<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [ezia321214@gmail.com](mailto:ezia321214@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstrak**— Berdasarkan observasi awal, hasil belajar dan kreatifitas mahasiswa Jurusan IKK yang mengambil mata Kuliah Bakery masih rendah, diperkirakan rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh keterbatasan sumber belajar atau media pembelajaran yang ada, masih terdapatnya kekurangan pada media pembelajaran yang ada. Oleh karena itu, dirancang dan dibuatlah sebuah media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran untuk mata Kuliah Bakery. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektifitas media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah bakery. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, dan model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah model 4D (*four-D*) yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan dkk. Model 4D ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan), dan *dessiminate* (tahap penyebaran). Media pembelajaran berbasis *multimedia* ini dibuat dengan menggunakan *Macromedia Flash CS 6*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *multimedia* pada mata kuliah bakery ini efektif untuk dimanfaatkan sebagai sebuah media untuk pembelajaran bakery.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Berbasis *Multimedia*, Bakery, *Research and Development (R&D)*

**Abstract**—Based on preliminary observations, the learning outcomes and creativity of IKK Department students who take the Bakery course are still low, it is estimated that the low learning outcomes are due to the limitations of existing learning resources or learning media, there are still deficiencies in the existing learning media. Therefore, designed and made a learning medium in the form of multimedia learning for Bakery courses. The purpose of this research was to develop the learning media based multimedia that valid, practice, and effective for bakery. This research used *Research and Development (R&D)* method, and 4D (*four-D*) model that develop by S. Thiagarajan and friends. There were four steps in 4D model, there were *define*, *design*, *develop*, *dessiminate*. The media was diesigned by using *Macromedia Flash CS 6*. The result of this research was that the learning media based multimedia were valid, practice, and effective to use as a learning media of bakery.

**Keywords:** *Learning Media based Multimedia*, Bakery, *Research and Development (R&D)*

### I. PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran di lembaga pendidikan baik sekolah maupun perguruan tinggi. Universitas Negeri Padang sebagai lembaga pendidikan tenaga kependidikan yang mempunyai misi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan yang berorientasi pada kualitas ini menghadapi berbagai tantangan yang tidak dapat ditanggulangi dengan paradigma lama tetapi sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat mengembangkan segala dimensi yang ada pada

peserta didik (Sumardjoko, 2010:86). Oleh sebab itu pendidik harus mempunyai strategi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, melalui metode pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Sehubungan dengan peningkatan kualitas pendidikan, peran dosen sangat menentukan dalam proses pembelajaran yang berkualitas. Menurut Undang Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 20 menjelaskan bahwa:

“Tugas guru dan dosen adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses

pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan bermutu bila dalam proses pembelajaran tersebut mahasiswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan”.

Dosen harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik minat mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan supaya tujuan pembelajaran tercapai. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para dosen dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh kampus dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dosen sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, dosen juga dituntut untuk dapat mengembangkann keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Pada lembaga pendidikan, khususnya Pendidikan Tinggi di Indonesia, permasalahan yang sering timbul dapat diindikasikan dengan permasalahan belajar dari mahasiswa dalam memahami materi terutama praktek. Indikasi ini kemungkinan karena faktor belajar mahasiswa yang kurang efektif. Metode pembelajaran yang menggunakan ceramah dan persentasi saja, serta media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga peserta didik kurang maksimal dalam praktek yang mengakibatkan hasil praktek banyak yang gagal dan otomatis mendapat remedial atau mengulangi praktek yang belum tuntas. Hal serupa juga terjadi pada perkuliahan Bakery di jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK), Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

Pra-penelitian dilakukan ketika penulis selaku asisten/pembantu dosen pada mata kuliah Bakery. Pada pra-penelitian ini, penulis merasakan sendiri sulitnya seorang dosen mengajar praktek hanya mengandalkan sebuah jobsheet yang sudah lama sekali diterbitkan sehingga gambar dalam jobsheet tersebut kurang jelas tahap demi tahapnya. Hal ini mengakibatkan dosen harus menjelaskan dan mencontohkan dengan detail langkah-langkah proses perkuliahan praktek Bakery, sehingga butuh waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan perkuliahan. Dosen juga kewalahan untuk menjelaskan materi praktek saat proses praktikum, karena mahasiswa belum sepenuhnya memahami teori yang diberikan.

Dosen hanya bisa menjelaskan dan mendemokan tata cara praktikum 20 menit diawal pertemuan sebelum praktek dimulai dan sisa waktu lainnya digunakan untuk praktek, penilaian serta evaluasi produk yang dipraktekkan.

Hal demikian mengakibatkan hasil praktek mahasiswa banyak tidak sesuai dengan yang seharusnya/diharapkan. Akibatnya mahasiswa banyak yang gagal dan harus mengulangi praktek di akhir semester (remedial). Tentunya hal tersebut sangat merugikan baik dari pihak mahasiswa itu sendiri dan juga pihak kampus karena harus mengeluarkan biaya lebih besar, dan juga kerugian dari sisi waktu untuk praktek.

Menurut Rusman (2011:60) pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan, dalam hal ini adalah materi pelajaran kepada peserta didik. Rusman (2011:60) media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu peserta dalam mempelajari bahasa asing. Sedangkan menurut Sanjaya (2014:61) yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Sadiman (2012:7) media adalah berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Djamarah (2002:137) secara umum media diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai suatu tujuan baik itu tujuan pengajaran maupun tujuan lainnya.

Menurut Wankat & Oreonovicz, sebagaimana dikutip oleh Wena (2009 : 203), salah satu keuntungan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komputer adalah dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan karena tersedianya (1) animasi grafis, (2) warna, dan (3) musik. Komputer bahkan notebook atau laptop bukan menjadi barang yang mewah lagi, sehingga banyak orang yang sudah mempunyai komputer.

Oleh karena itu media pembelajaran komputer dapat memfasilitasi mahasiswa untuk belajar mandiri. Mahasiswa dapat belajar dengan menggunakan komputer baik di sekolah maupun di rumah.

Jadi, dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu alat atau bentuk yang berfungsi sebagai perantara pesan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan manfaat, pesan yang dimaksud disini adalah materi pelajaran yang disampaikan kepada mahasiswa. Berbicara tentang media dan pengalaman-pengalaman yang dibangunnya, kita dapat berpedoman pada Kerucut Pengalaman atau biasa disebut dengan *Cone of Experience*.

Tujuan dari Penelitian Pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia yang valid, praktis dan efektif pada pembelajaran Bakery, yang dapat mendukung kebutuhan belajar mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar

## II. METODE

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah bakery. Media pembelajaran berbasis multimedia ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan mengembangkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga mahasiswa dapat menguasai setiap materi yang ajarkan dengan baik. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah bakery ini menggunakan model pengembangan 4-D (*four-D*). Proses pengembangan yang terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) *define* (penentuan materi); *design* (perancangan); (3) *develop* (pengembangan); (4) *disseminate* (penyebaran).

Validitas media pembelajaran berbasis multimedia terdiri dari 2 kategori, untuk validitas medianya dimintakan kepada 2 validator yang ahli di bidang media, yaitu dosen FT UNP kemudian untuk validitas isi/content media di validasi oleh dosen pengampu mata kuliah Bakery FPP UNP dan guru mata pelajaran Pastry And Bakery di SMK. Setelah media valid selanjutnya diujicobakan kepada mahasiswa. Uji coba media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah bakery ini dilaksanakan di Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang, subjek uji coba dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2016 yang mengambil mata kuliah bakery pada semester Juli - Desember 2018. Subjek uji coba terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data penelitian didapat dari Instrumen Validasi Media, untuk Ahli Media, Instrumen Praktikalitas Media

untuk mahasiswa dan dosen, Instrumen Efektivitas yang diberikan kepada mahasiswa, instrumen efektivitas ini berupa soal *posttest* dan rata-rata nilai praktek.

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah bakery ini menggunakan model pengembangan 4-D (*four-D*). (Trianto 2009:189). Instrumen penelitian yang dikembangkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, dan angket. Analisis data dilakukan atas data awal yang diperoleh dan atas data hasil validasi pengembangan produk awal oleh pakar (ahli). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif. Dengan teknik deskriptif ini maka peneliti akan mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata kuliah Bakery mencakup pembelajaran teori sebagai pengantar pembelajaran praktek yang membahas tentang pengembangan resep-resep dasar produk Bakery. Melalui berbagai analisis yang meliputi pengembangan bahan dasar dan pengembangan resep, perkembangan pasar produk Bakery, serta perkembangan cara pengemasan dan display, sehingga akan dihasilkan produk Bakery yang memiliki mutu tinggi dan memenuhi syarat nilai jual (Ruaida, 2012)

Untuk jurusan IKK FPP UNP mata kuliah Bakery merupakan salah satu mata kuliah yang tergolong pada mata kuliah Keilmuan dan Keterampilan sebanyak 3 SKS, mata kuliah ini keluar pada tiap semester Juli-Desember.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Multimedia* ini adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berbasis *Multimedia* yang valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan ini berbasis pada model pengembangan 4-D (*Define, Desain, Develop, Disseminate*). Model pengembangan ini dikembangkan oleh Thiagarajan yang termuat dalam buku Trianto (2010:94).

### 1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap *define* ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, dalam merancang media pembelajaran berbasis multimedia perlu terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap konsep dari materi yang digunakan serta analisis mahasiswa.

Tahap ini merupakan analisis kebutuhan, baik itu berupa kebutuhan, mahasiswa, konsep maupun tugas, dimana pada tahap ini dilakukan analisis kondisi pembelajaran yang terjadi sebelum dilakukan pengembangan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui solusi dan pemilihan strategi yang sesuai sebagai landasan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Multimedia* yang diharapkan.

## 2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah melakukan analisis awal pada tahanan pendefinisian (*define*) maka langkah selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap perancangan ini terdapat beberapa kegiatan, yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format yang tepat serta perancangan awal (*prototype*) dari media pembelajaran berbasis *Multimedia* yang akan dikembangkan tersebut.

## 3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan mendapatkan media pembelajaran berbasis *Multimedia* yang valid, praktis dan efektif. Pada tahap pengembangan ini dilakukan dua kegiatan, yaitu validasi media pembelajaran dan uji coba pengembangan. Dimana dalam kegiatan validasi media pengembangan tersebut terdapat kegiatan validasi media pembelajaran berbasis *Multimedia* yang dinilai oleh beberapa validator, sedangkan pada kegiatan uji coba pengembangan terdapat kegiatan uji praktikalitas terhadap media pembelajaran berbasis *Multimedia* yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa, serta uji efektifitas terhadap media pembelajaran berbasis *Multimedia*.

### a) Pembahasan Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran berbasis *Multimedia* ini diperoleh dari tanggapan validator tentang kevalidan media pembelajaran berbasis *Multimedia* yang dikembangkan. Validator terdiri dari 4 orang, yaitu dua orang untuk validator media (validator dari Universitas Negeri Padang) dan dua orang dari validator materi (satu dosen pengampu mata kuliah Bakery jurusan IKK FPP UNP dan satu orang guru Pastry And Bakery SMK N 9 Padang).

Data dari validator di peroleh dari angket validitas yang diisi oleh setiap validator dan diskusi dengan memperlihatkan media pembelajaran berbasis *Multimedia* tersebut. Pada validator media memberikan nilai validasi sebesar 0,93 dan 0,91 dengan kategori kevalidan yang sangat tinggi, sedangkan validator materi memberikan penilaian sebesar 0,92 dan 0,91 dengan kategori kevalidan sangat tinggi. Berdasarkan saran dan penilaian dari validator baik dari segi isi dan desain maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran berbasis *Multimedia* sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator, sehingga media

pembelajaran berbasis *Multimedia* yang dikembangkan layak untuk diujicobakan sebagai sumber pembelajaran pada mata kuliah Bakery.

Sesuai dengan pendapat Arikunto (2006: 63) bahwa validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Penyebaran lembar validasi kepada beberapa validator yang terdiri dari pakar pendidikan dengan 20 aspek penilaian yang dinilai. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran multimedia dapat meningkatkan hasil belajar.

### a) Pembahasan Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Multimedia*

Data kepraktisan media pembelajaran berbasis *Multimedia* ini diambil melalui uji coba dilakukan di jurusan IKK FPP UNP. Penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis *Multimedia* ini diperoleh dari angket yang diisi oleh dosen/praktisi yaitu dengan nilai sebesar 91,42 dengan kategori kepraktisan sangat tinggi. Selain penilaian dari dosen/praktisi, kepraktisan media pembelajaran berbasis *Multimedia* ini juga dinilai berdasarkan tanggapan mahasiswa dan hasil diketahui pada angket respon mahasiswa yaitu diperoleh nilai sebesar 84,42 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Multimedia* yang dikembangkan adalah praktis dengan kategori kepraktisan sangat tinggi.

Oktaviandy (2012) berpendapat bahwa untuk mengukur kepraktisan media yaitu dengan melihat apakah guru/dosen (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa media yang ada di desain agar mudah dan dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa. Dengan demikian kepraktisan berkaitan dengan kemudahan dosen dan mahasiswa dalam menggunakan produk yang telah dikembangkan untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu: 1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian mahasiswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya dan kemungkinan mahasiswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, 3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Kehadiran media pembelajaran multimedia

ini juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik. Penyajian informasi lebih menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini kepraktisan media dapat meningkatkan hasil belajar.

#### **b) Pembahasan Efektivitas Media Berbasis Multimedia**

Keefektifan media pembelajaran multimedia pada penelitian ini digunakan untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Efektivitas pengembangan media pembelajaran multimedia pada mata kuliah Bakery dengan melakukan uji coba kelas kontrol dan kelas eksperimen. Menurut Sugiyono (2006:407) bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk kemudian diuji keefektifannya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil MID semester/uji post test dan rata-rata nilai praktek selama setengah semester maka peneliti dapat menjelaskan bahwa terdapat perbedaan nilai pada hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai MID/post test kelas eksperimen adalah 82,53 dan rata-rata nilai MID/ post test kelas kontrol adalah 73,01. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang diberikan media berbasis multimedia dengan yang tidak diberikan multimedia.

Rata-rata nilai praktek kelas eksperimen sebesar 90 dan rata-rata nilai praktek kelas kontrol sebesar 78. Dapat disimpulkan disini bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai praktek kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dan juga terlihat perbedaan yang remedial antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu untuk kelas eksperimen tidak ada yang remedial sedangkan kelas kontrol ada yang remedial sebanyak 8, dengan ketentuan yang remedial harus mengulang lagi praktek di akhir semester.

Dalam pencarian efektifitas dengan menerapkan uji -t, didapat nilai t-hitung sebesar 3,93 dan t-tabel sebesar 2,08, dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel maka kesimpulannya terdapat perbedaan. Jadi kesimpulannya telah dibuktikan secara statistik dengan uji t dan mendapat hasil yaitu terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan demikian dapat dikatakan multimedia yang dikembangkan ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2012:227) yang mengatakan bahwa : 1) media yang akan digunakan harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) harus sesuai dengan

materi pembelajaran, 3) harus sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik, 4) harus sesuai dengan kemampuan pengajar dalam mengoperasikannya, 5) harus memperhatikan efektifitas dan efisien dari media yang dibuat tersebut untuk dapat digunakan dalam pembelajaran.

#### **4.Tahap Penyebaran (Disseminate)**

Tahap penyebarluasan atau diseminasi dilakukan dengan cara penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Multimedia* ini di dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah Bakery. Penyebaran dapat juga dilakukan melalui sebuah proses penulisan kepada praktisi pembelajaran terkait dalam suatu forum tertentu. Peneliti sudah mendiseminasikan multimedia ini ke SMK N 9 Padang.

Tahap penyebaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media. Dari hasil wawancara penulis dengan guru yang mengajar pastry and bakery di SMK N 9 Padang, diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia ini dapat dikatakan baik, dan menambah motivasi belajar siswa. Dan juga dengan adanya media ini memudahkan guru dalam mengajar. Harapan penulis untuk semester yang akan datang multimedia ini hendaknya dapat didiseminasikan pada kelas-kelas yang ada mata kuliah bakery ini seperti tata boga D3 dan jurusan manajemen perhotelan FPP UNP maupun universitas lain, kemudian kepada SMK pariwisata lainnya yang juga mempunyai mata pelajaran terkait dengan multimedia ini.

Peranan media pembelajaran sangat diperlukan guna terwujudnya capaian pembelajaran mata kuliah Bakery ini. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media yang mendukung dan mempermudah penyampaian materi ajar sehingga konsep-konsep Bakery mudah dan dapat dipahami oleh mahasiswa. Media pembelajaran multimedia merupakan salah satu solusi yang tepat untuk diterapkan karena mampu menggambarkan materi yang bersifat abstrak dengan adanya animasi dan video, waktu yang terpakai relative singkat dibandingkan dengan menggambarkan secara manual, dan proses pembelajaran dapat dilakukan secara berulang-ulang diluar kelas.

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Multimedia* yang telah dilakukan, Produk media pembelajaran berbasis multimedia yang dihasilkan berupa (*file, image, video, sound*) untuk perkuliahan Bakery.

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia yang valid, praktis dan efektif, pada mata kuliah Bakery. Media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan didasarkan pada silabus dan jobsheet mata kuliah Bakery.

Media pembelajaran berbasis multimedia pada pembelajaran bakery sudah diuji dan dinyatakan valid yaitu sebesar 0,93 dan 0,91 dalam kategori sangat valid, praktis dengan nilai 91,42 % dalam kategori sangat praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah bakery.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan melihat perbedaan hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- [3] Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- [4] Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Perasada.
- [5] Indrayeni, W., Angraini, E., Syarif, W., Yulastri, A., & Faridah, A. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran pada Mata Pelajaran Menghias Kue di Jurusan IKK FPP UNP. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 1(4), 149-153.
- [6] Sadiman, Arif. 201. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo. Persada.
- [7] Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- [8] Sugiyono. 2012. *Statitiska Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Sumardjoko, Bambang. 2010. *Faktor-FaktorDeterminan Peran Dosen Dalam Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi*. (online), (<http://download.portalgaruda.org/article=52219&val=445>, diakses 10 Januari 2018).
- [10] Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana.

#### Biodata Penulis

**Ezi Angraini**, lahir di Pesisir Selatan, 27 Desember 1984. Menyelesaikan S1 di Jurusan PKK FT UNP tahun 2010, dan memperoleh gelar master pendidikan teknologi kejuruan di Pascasarjana PTK UNP tahun 2017. Mulai menjadi dosen di Prodi tata boga Jurusan IKK FPP UNP pada tahun 2017.