

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KULINER KELAS X DI SMK NEGERI 9 PADANG

Nur Azima Nasution¹ Indra Wijaya² Rahmatul Husna Arsyah³

Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang Jl.Raya Lubuk Begalung

Email: azimanur248@gmail.com indrawijaya25@gmail.com 1030039301.arsyah@gmail.com

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima 8 Maret 2025

Revisi 20 April 2025

Diterima 10 Mei 2025

Kata kunci:

Media Interaktif,
Pembelajaran
Dasar-dasar kuliner.

ABSTRAK

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di paparkan salah satunya yaitu kurangnya minat atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner maka dari itu peneliti membuat sebuah media pembelajaran interaktif bertujuan untuk mengetahui Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Kuliner Kelas X di SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2024/2025 Penelitian Ini Menggunakan Metode Pengembangan penelitian (*research & development*). Subjek Penelitian berjumlah 30 orang. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan (*ADDIE*) dengan langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut. (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation* dan (5) *Evaluate*. Hasil uji validitas oleh para ahli secara keseluruhan penilaian uji validator terhadap Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Kuliner Kelas X di SMK Negeri 9 Padang Sebesar 89,24%, dengan interpretasi sangat valid digunakan. Hasil uji praktikalitas 90,58%, dengan interpretasi sangat praktis digunakan. Hasil uji efektivitas 89,07%, dengan interpretasi sangat efektif digunakan. Kesimpulannya, bahwasanya media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran sudah teruji kelayakan, keunggulan, dan dapat digunakan pada proses pembelajaran Dasar-dasar kuliner kelas X di SMK Negeri 9 Padang.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah [lisensi CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Penulis yang sesuai:

Nur Azima Nasution¹ Indra Wijaya² Rahmatul Husna Arsyah³

Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang Jl.Raya Lubuk Begalung

Email: azimanur248@gmail.com indrawijaya25@gmail.com 1030039301.arsyah@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, pengendalian diri sebagai manusia kepribadian, kecerdasan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan dapat diartikan sebagai pengaruh dinamis dalam perkembangan rohani, jasmani, Susila, keterampilan dan rasa

sosial yang mampu mengembangkan kepribadian integral (Nuryani, 2025). Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi berkembang sangat pesat.

Seiring berkembang dan kemajuan teknologi, saat ini kita telah memasuki era digital. Dimana berbagai hal yang dilakukan kaitannya dengan peralatan elektronik, tanpa terkecuali pada bidang pendidikan (Jannah dkk, 2024). Sebagai suatu sarana yang mutlak harus dimiliki dan dikuasai baik oleh pendidik maupun peserta didik akan menjadi sarana menuju keterbukaan akses terhadap informasi pembelajaran dan peningkatan kompetensi individu (Dede Fuad, dkk 2024). Beberapa teknologi saat ini sering digunakan untuk memfasilitasi proses belajar yakni multimedia interaktif berbasis komputer (Noperi & Reinita 2024). Serta media pembelajaran digital dalam format lainnya.

Dalam sektor pendidikan lain, tetap menjadi Garda depan bagi peningkatan kualitas dan pengetahuan suatu masyarakat. Tanpa pendidikan Masyarakat atau bangsa tidak akan dapat memahami dan mengetahui realitas lingkungan yang dihadapi. Pendidikan dianggap penting dalam upayanya untuk mencerahkan, mengajarkan dan sebagai sarana untuk mewujudkan cita-cita masyarakat suatu bangsa (Dja'far & Yunus, 2021). Pendidikan bukan sekadar memberikan pengetahuan atau melatih keterampilan untuk media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa karena menambah pengetahuan dan dapat menumbuhkan semangat belajar bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mendukung proses atau kegiatan pembelajaran di sekolah, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa (Tazkiyah & Isro, 2021). Perkembangan teknologi terjadi secara drastis, pesat dan terus-menerus yang dapat dilihat dari banyaknya inovasi dan penemuan yang bersifat sederhana.

Perkembangan teknologi sebagai suatu alat media pembelajaran maupun menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Dimana dapat memberikan kesempatan belajar yang lebih akurat dan juga lebih baik bagi peserta didik yang mendapatkan materi yang diajarkan, menampilkan tugas diskusi antar peserta didik maupun bimbingan dengan pendidikan dapat dikerjakan di luar jam pengajar formal (Zahwa & Syafi, 2022). Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan akan menjadi pendidikan lebih maju dan berkembang sehingga tenaga pendidik bisa menciptakan sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran. Salah satunya ialah dengan memanfaatkan *Smartphone* untuk kebutuhan bidang di bidang pendidikan, termasuk diantaranya pemanfaatan *Smartphone* untuk media pembelajaran.

Penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan basis teknologi informasi yang menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi akan mampu menambah minat siswa dalam belajar serta memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang diberikan karena adanya bantuan gambar, video maupun simulasi. Selain itu adanya pengembangan media pembelajaran dengan berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Cahyaningrum dkk, 2024). dan terdapat salah satu mata pelajaran produktif yang akan menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran yaitu mata pelajaran dasar-dasar kuliner. Dasar-dasar Kuliner merupakan mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka belajar SMK Pariwisata, Program Keahlian Kuliner dan merupakan satu-satunya mata pelajaran produktif Kuliner di kelas X Kuliner (Muftisirod & Arifin 2024).

TINJAUAN LITERATUR (11PT)

1.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran (Firmadani F, 2020).

2.2. Pengertian Android

Smartphone atau yang sering disebut dengan android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara peranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. *Android* merupakan generasi baru *platform mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi (Kuswanto, 2020).

2.3. Pengertian Adobe Animate

Adobe Animate CC adalah program multimedia authoring dan animasi komputer yang dikembangkan dan didesain oleh Adobe System . Adobe Animate CC merupakan sebuah program pengembangan dari Adobe Flash Professional, Macromedia Flash, dan Future Splash Animator. Adobe Animate CC merupakan software professional yang banyak dipakai oleh program grafis karena mempunyai desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi kartun, pembuatan company profile, presentasi bisnis atau kegiatan, dan game flash yang menarik (Alparisa dkk, 2022).

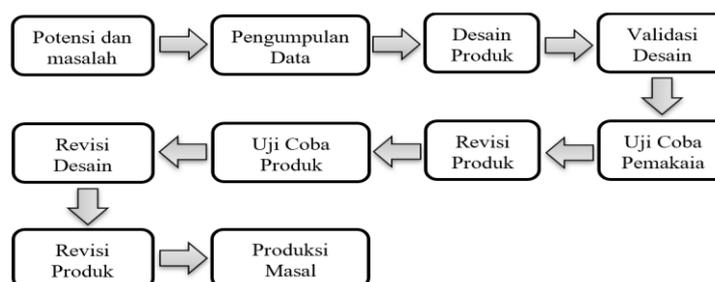
2.4. Pengertian Mata Pelajaran Dasar-dasar Kuliner

Dasar- dasar Kuliner adalah merupakan mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka belajar SMK Pariwisata, Program Keahlian Kuliner dan merupakan satu- satunya mata pelajaran produktif Kuliner di kelas X Kuliner. Di dalam mata pelajaran dasar-dasar kuliner, terdapat 6 elemen materi Proses Bisnis Industri Kuliner dengan isi materi adalah tentang pengenalan industri kuliner yang ada di lingkungan sekitar (Purwanti & Nurwati, 2023).

METODE Penelitian

1.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2016: 407), Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/ strategi/ cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Devploment (R&D)

Sumber : Sugiyono, (2012:298)

3.2. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan. Menurut rusdi (2018) , ADDIE merupakan kerangka kerja yang runut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian penelitian desain dan pengembangan. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE karena prosedur pengembangan pada tahapan ini tersusun secara sistematis. Pada setiap langkah

tahapannya terdapat evaluasi dan revisi sehingga meminimalisir kesalahan pada produk yang dihasilkan dan produk menjadi layak untuk digunakan, berikut gambar skema proses pengembangannya.



Gambar 2. Skema Model ADDIE (Branch, 2010)

Sumber : (Maydiantoro,2021)

3.3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 9 Padang yang berlokasi Jl. Bundo Kandung No. 18, Kp.Pd.,Kec. Padang Barat., Kota Padang Sumatera Barat 25119. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

3.4. Subjek Penelitian

Untuk menentukan subjek dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik sampling random, Sugiyono (2020:81) menyatakan bahwa teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian, sehingga pada setiap kelas x jurusan kuliner di SMK Negeri 9 Padang di ambil 5 siswa perkelas, Untuk Informasi lebih lengkap bisa di lihat pada tabel dibawah ini:

3.5. Analisis Data

Analisis data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis meliputi analisis validitas media pembelajaran berbasisAndroid, analisis praktikalitas media pembelajaran berbasisAndroid dan analisis efektifitas media pembelajaran berbasisAndroid.a.Memberikan skor jawaban dengan kriteria berdasarkan skala Likert yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2014:93) yaitu

Tabel 1. Penilaian Jawaban Validitas

Pilihan	Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

SumbSumber: Sugiyono 2014

Tabel 2. Klasifikasi Aspek Penilaian Validitas

No	Nilai	Keterangan
1	86%-100%	Sangat Valid
2	76%-85%	Valid
3	60%-70%	Cukup Valid
4	55%-59%	Kurang Valid
5	≤ 54%	Tidak Valid

Sumber: Sugiyono 2014

HASIL DAN PEMBAHASAN (11 PT)

4.1. Hasil Perancangan

- a. Halaman Tampilan Menu utama
Halaman Tampilan Menu utama yang menggambarkan tampilan awal saat memulai aplikasi media pembelajaran interaktif.
- b. Tampilan Menu Petunjuk
Tampilan Menu Petunjuk berisikan tentang informasi atau petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Berikut gambar dari halaman menu Petunjuk:



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu utama dan petunjuk

- c. Tampilan Menu tujuan pembelajaran
Yaitu tampilan yang berisi tentang tujuan materi pembelajaran dasar-dasar kuliner. Berikut gambar dari halaman menu CP/TP:
- d. Tampilan menu Materi
Yaitu tampilan yang berisi tentang elemen materi mata pelajaran dasar-dasar kuliner dan berisi tentang penjelasan singkat keseluruhan pada masing-masing materi. Berikut gambar dari halaman menu materi :



Gambar 4. CP/TP dan Tampilan Menu Materi

- e. Tampilan modul
Tampilan modul yaitu penjelasan materi secara keseluruhan mulai dari bab 1 sampai bab 6 dan pembahasan yang ada pada masing-masing bab dijelaskan secara lengkap berbentuk kalimat dan dilengkapi dengan berbagai gambar sesuai dengan tema pada masing-masing elemen pembelajaran. Berikut gambar dari halaman modul:
- f. Tampilan Evaluasi
Halaman ini berisikan tentang evaluasi dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 soal pada masing-masing soal yang menjawab benar mendapatkan point sebesar 4 dan dilengkapi dengan penskoran total nilai di akhir, apabila nilai siswa lebih kecil dari 75 maka keterangan skor nilai siswa tidak lulus dan nilai siswa lebih besar dari 75 maka keterangannya lulus. Berikut gambar dari tampilan halaman evaluasi:



Gambar 7. Tampilan Modul dan Evaluasi

3.6. Pembahasan

Perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Animate* pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner kelas X di SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2024/ 2025 valid digunakan karena sudah dilakukan uji penelitian 3 orang validator dengan hasil rata-rata pada pengujian validatornya yaitu 89,24%. Hasil penelitian secara keseluruhan penilaian uji kepraktisan terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran dasar-dasar kuliner sebesar 90,58% sehingga tingkat kepraktisan dapat diinterpretasikan sangat praktis digunakan dan hasil penelitian secara keseluruhan penilaian uji keefektifan terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran dasar-dasar kuliner sebesar 89,07% sehingga tingkat keefektifan dapat diinterpretasikan sangat baik digunakan.

Tabel 3 :Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Android

Hasil Uji Coba	Presentase	Keterangan
Validitas	89,24%	Sangat Valid
Praktikalitas	90,58%	Sangat Praktis
Efektivitas	89,07%	Sangat Efektif

KESIMPULAN

Perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner kelas X di SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2024-2025 mengikuti prosedur dan pengembangan (*Research and Development*) Sugiono (2014). Berdasarkan deskripsi, analisis data dan pengembangan media pembelajaran interaktif dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validitas melalui penilaian uji validator terhadap media pembelajaran interaktif memperoleh nilai 89,24%, sehingga tingkat validitas dapat diinterpretasikan sangat valid digunakan.
2. Hasil praktikalitas media pembelajaran interaktif adalah 90,58% sehingga tingkat praktikalitasnya dapat diinterpretasikan sangat praktis digunakan.
3. Hasil efektivitas media pembelajaran interaktif adalah sebesar 89,07% sehingga dapat diinterpretasikan sangat efektif digunakan pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner di SMK Negeri 9 Padang kelas X.

BATASAN

Dasar-dasar kuliner merupakan salah satu mata pelajaran terkhusus jurusan kuliner di SMK negeri 9 Padang kelas X. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah membantu peserta didik untuk memahami dasar-dasar keahlian ilmu memasak atau seni dalam mempersiapkan, mengelola, dan menghadirkan suatu makanan. Penelitian yang dilakukan

ini tidak terlepas dari keterbatasan sebagai berikut:

1. Dilakukan dikelas X Jurusan kuliner SMK Negeri 9 Padang pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner, sehingga tidak dapat dipergunakan kepada kelas XI dan XII.
2. Walaupun instrumen penelitian telah memiliki validitas praktikalitas dan efektivitas yang tinggi namun media pembelajaran interaktif ini harus dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

REFERENSI

- Alparisa, E. T., Wahyudi, J., & Sudarsono, A. (2022). Adobe Animate CC Application As Alternative Learning Media For School Students Elementary School At State Elementary School 01 Bengkulu City. *Jurnal Komputer*, 1(1), 7-12.
- Cahyaningrum, Y., Kom, S., Ahmad Rizki Putra, A. R. P., & Yoga Adi Nugroho, Y. A. N. (2024). Analisis Penggunaan Media Sosial Instagram Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. *Jurnal JIMMY (Jurnal Informatika Mahaputra Muhammad Yamin)*, 2(2), 12-19.
- Dede Fuad, B. (2024). Studi Tentang Efektivitas Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Dalam Mendukung Kompetensi Guru Di Madrasah Tsanawiyah Riyadlushshorfiyah Kota Tasikmalaya (Doctoral Dissertation).
- Dja'far, A. B., & Yunus, S. P. I. (2021). *Manajemen Pendidikan Islam (Konsep, Prinsip, Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan Islam)*. Penerbit Adab.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Jannah, Miftahul, Et Al. Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 2024, 2.2: 185-192.
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 6(2), 78-84.
- Maydiantoro, A. (2021). Research model development: Brief literature review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 29-35.
- Muftisirod, A., & Arifin, F. (2024). Penggunaan Ragam Bahasa Marketing Dalam Bidang Usaha Akomodasi Pariwisata Pada Media Sosial (Kajian Sosiolinguistik) (Doctoral Dissertation, Uin Raden Mas Said).
- Noperi, W. Y., & Reinita, R. (2024). Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash Cs6 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 12-21
- Nuryani, L. K. (2025). *Manajemen Mutu Pendidikan: Strategi Penjaminan Dan Peningkatan Mutu Di Lembaga Pendidikan*. Indonesia Emas Group.
- Purwanti, H., & Nurwati, N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Blended Learning Pada Pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 380-387.
- Sugiyono, D. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan*
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42-51.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.