

ANALISIS PENGETAHUAN DAN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF TENTANG PENGOLAHAN KUE KONTINENTAL PADA SISWA DI SMKN 57 JAKARTA

Sachriani

Prodi Tata Boga. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Jakarta
Email: sachrianisachrom@gmail.com

Yeni Yulianti

Prodi Pendidikan Tata Boga. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Jakarta
Email: yenyulianti13@gmail.com

Abstract: This research aims to analyze students' knowledge and responses to the interactive CD learning media for continental cake processing in students at SMKN 57 Jakarta. The place of research for data collection is at 57 Jakarta Vocational High School through an online system with Google Forms and Google Drive platforms. This research uses a survey method that is research that takes a sample from one population using a questionnaire as a data collection tool. Data analysis techniques using descriptive analysis techniques. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the initial knowledge of students on the continental cake material obtained an average score of 57.17 with the category of student knowledge sufficient but the largest percentage of 46.67% in the category of less with a value of ≤ 55 totaling 14 students out of the total 30 students. The results of students' responses to flash based interactive CD learning media on continental cake material have strong criteria on cognitive, affective and conative aspects. Student responses to the interactive CD learning media continental cake gave the most strong response to the media with a range of grades 63-81 as many as 21 students (70%) of a total of 30 respondents.

Keyword: Knowledge, Responses, Learning Media, Interactive CD, Continental Cake Processing

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengetahuan dan respon siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif pengolahan kue kontinental pada siswa di SMKN 57 Jakarta. Tempat penelitian untuk pengambilan data adalah di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 57 Jakarta melalui sistem online dengan *platform google formulir* dan *google drive*. Penelitian ini menggunakan metode survei yaitu penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengetahuan awal siswa pada materi kue kontinental diperoleh skor rata-rata sebesar 57,17 dengan kategori pengetahuan siswa cukup namun persentase terbesar yakni 46,67% pada kategori kurang dengan nilai ≤ 55 sebanyak 14 siswa dari total 30 siswa. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif berbasis *flash* pada materi kue kontinental memiliki kriteria kuat pada aspek kognitif, afektif dan konatif. Respon siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif kue kontinental paling banyak memberikan respon kuat terhadap media dengan rentangan nilai 63 – 81 yakni sebanyak 21 siswa (70%) dari total 30 responden.

Kata Kunci : Pengetahuan, Respon, Media Pembelajaran, CD Interaktif, Kue Kontinental

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, serta perubahan sikap dan perilaku, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Sugihartono,dkk, 2007).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi seperti internet, dan komputer, daya tarik yang dimiliki media cetak seperti teks dan gambar menjadi berkurang, sehingga menyebabkan kejenuhan pada peserta didik. Kejenuhan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran dapat diatasi dengan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang menarik dapat diterapkan, salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran menjadi sebuah media pembelajaran baru yang berteknologi dan menarik bagi peserta didik.

Pemanfaatan CD interaktif pembelajaran menurut banyak ahli dapat menjadi alat bantu dalam menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. CD

interaktif juga dapat menjembatani perbedaan kompetensi dan gaya belajar peserta didik karena dapat mengaktifkan semua indera yang dimiliki peserta didik, sehingga belajar akan lebih optimal, dan menyenangkan. Pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran masih belum memanfaatkan media secara bervariasi, guru mengajar masih monoton, belum memanfaatkan kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama pemanfaatan multimedia pembelajaran yang menunjang pembelajaran teori maupun praktik kejuruan.

Hal ini disebabkan oleh banyak faktor diantaranya, belum dimilikinya CD interaktif pembelajaran kejuruan berbasis IT, sedangkan sarana dan prasarana untuk pembelajaran dengan menggunakan IT sudah tersedia.

Mengolah Kue Pastry Kontinental meliputi : (1) Menguraikan pengertian kue kontinental; (2) Membuat bahan pengisi dan bahan penutup kue dari *butter cream*, *royal icing* dan coklat; (3) Membuat *cake*, *gateaux*, dan *torten*; (4) Membuat produk kue patiseri dari adonan cair; (5) Membuat produk kue patiseri dari adonan padat; (5) Menggunakan peralatan untuk pengolahan kue continental; (7) Menata dan menyajikan aneka kue *pastry* kontinental. Dalam pembelajaran kue

kontinental ini pendidik belum ada yang menggunakan multimedia pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan belum di manfaatkan media pembelajaran secara optimal menyebabkan hasil belajar secara teori maupun praktik kompetensi ini belum maksimal.

Untuk menyiasatinya digunakanlah media CD interaktif berbasis animasi untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Media CD interaktif merupakan salah satu media yang menarik perhatian siswa dalam proses belajar. Sesuai dengan sifatnya, media audio visual memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media lainnya. Media audio visual dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih kongkrit, dapat menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail suatu benda atau proses, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Dengan demikian, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan akan membuat pembelajaran lebih menarik, dan lebih menyenangkan sehingga hasil belajar Mengolah Kue Pastry Kontinental akan lebih baik. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengangkat penelitian “Analisis

pengetahuan dan respon siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif tentang pengolahan kue kontinental di SMKN 57 Jakarta”.

METODE

Tempat penelitian untuk mendapatkan data pengetahuan dan respon siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif tentang pengolahan kue kontinental dilakukan di SMK Negeri 57 Jakarta Selatan. Dalam kondisi COVID-19 pelaksanaan penelitian dilakukan secara *online* menggunakan *google formulir* dan media komunikasi *Whatsapp*.

Penelitian ini bersifat deskriptif karena bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis atau terperinci tentang pengetahuan dan respon siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif tentang pengolahan kue kontinental. Adapun pendekatan kualitatif dalam penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa tulisan naratif mengenai pengetahuan dan respon siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif tentang pengolahan kue kontinental di SMKN 57 Jakarta.

Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI. Sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 30 orang siswa SMKN 57 Jakarta yang

sedang mengampu mata pelajaran Kue Kontinental.

Instrumen untuk siswa berupa tes evaluasi dalam bentuk pengetahuan awal yang meliputi beberapa indikator berdasarkan Standar Kompetensi/ Kompetensi Dasar yang ada di SMKN 57 Jakarta. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pertanyaan pilihan ganda (a, b, c, d) kemudian responden memilih jawaban yang telah disiapkan yang dianggap benar dengan diberi tanda silang. Jika jawaban benar diberi nilai 1 dan jika jawaban salah diberi nilai 0 (Arikunto, 2010).

Lembar angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *flash*. Angket disusun berdasarkan 3 dimensi respon, yaitu kognitif, afektif dan konatif. Angket terdiri dari pernyataan positif dan negatif. Adapun angket yang digunakan berupa angket tertutup berbentuk skala *likert* dengan 4 skala penilaian, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Teknik analisa data pengetahuan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : presentasi

F : frekuensi

N : jumlah seluruh observasi atau jumlah seluruh pertanyaan

Setelah diperoleh hasil, kemudian hasil tersebut dimasukkan kedalam kriteria absolut untuk mengukur tingkat pengetahuan. Menurut Arikunto (2006) dalam buku Budiman (2013) kategori tingkat pengetahuan sebagai berikut:

- 1) Tingkat pengetahuan kategori baik jika nilainya $\geq 75\%$
- 2) Tingkat pengetahuan kategori cukup jika nilainya 56 - 74 %
- 3) Tingkat pengetahuan kategori kurang jika nilainya $\leq 55\%$

Rumus yang digunakan pada data respon siswa sebagai berikut :

$$\%NRS = \frac{\sum_{i=1}^n NRS}{NRS \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

%NRS = Persentase Nilai Respon Siswa (NRS)

$\sum_{i=1}^n NRS$ = Total Nilai Respon Siswa (NRS) pada setiap item pertanyaan

$NRS \text{ maks} = n \times \text{skor pilihan terbaik}$
 $= n \times 4$, dengan n adalah banyaknya seluruh responden.

Menginterpretasikan persentase nilai respon siswa setiap item pertanyaan dengan menggunakan kategori sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Persentase Respon Siswa

% NRS	Kategori
$25\% \leq \%NRS < 43\%$	Sangat lemah
$44\% \leq \%NRS < 62\%$	Lemah
$63\% \leq \%NRS < 81\%$	Kuat
$82\% \leq \%NRS \leq 100\%$	Sangat kuat

HASIL

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Deskripsi Data Pengetahuan

Data ketercapaian hasil belajar diperoleh dari data primer melalui pengukurur awal pengetahuan siswa yang berjumlah 20 item pertanyaan dengan 30 responden. Skor hasil yang diperoleh dari penelitian sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 pada saat menguji pengetahuan dasar pada awal pembelajaran (*pre-test*) dengan skor rata-rata sebesar 57,17 dengan kategori pengetahuan siswa cukup. Jumlah data 30 menghasilkan nilai signifikansi peningkatan dengan jumlah keseluruhan (total skor) 1730; mean (rata-rata) 57,17; median 60 (kategori cukup); modus 60 (kategori cukup); standar deviasi 17,99; dan varians sebesar 323,59. Nilai maksimum yang diperoleh sebesar 85 (baik) dan nilai minimum yaitu 25 dengan kategori kurang.

Tabel 2. Statistika Deskriptif Pengetahuan Awal Siswa

Data	Nilai Pengetahuan Awal Siswa
N	30
Mean	57,17
Median	60
Modus	60
Std. Deviasi	17,99
Varians	323,59
Minimum	25
Maximum	85

Selanjutnya hasil tabulasi data pengetahuan awal siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Deskripsi Pengetahuan Awal Siswa

Kategori Nilai Pengetahuan	N (Siswa)	Persentase (%)
Baik ($\geq 75\%$)	8	26,67
Cukup (56 - 74 %)	8	26,67
Kurang ($\leq 55\%$)	14	46,67
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan sebanyak 8 siswa (26,67%) memperoleh nilai ≥ 75 dengan kategori baik, lalu sebanyak 8 siswa (26,67%) memperoleh nilai 56 – 74 dengan kategori cukup, sedangkan persentase terbesar yakni 46,67% menunjukkan pada katgori kurang dengan ≤ 55 sebanyak 14 siswa dari total 30 siswa. Hal ini menunjukkan pengetahuan awal siswa masih kurang dalam materi kue kontinental, sehingga diperlukan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat memahami dengan mudah dan

termotivasi dalam proses pembelajaran khususnya Kue kontinental. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran CD interaktif kue kontinental selanjutnya dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga pengetahuannya akan meningkat.

b. Deskripsi Data Respon Siswa

Selain pengetahuan awal penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respon siswa pada dimensi kognitif, afektif dan konatif terhadap media pembelajaran CD interaktif kue kontinental berbasis flash di SMKN 57 Jakarta.

Tabel 4. Respon Siswa SMKN 57 Jakarta Selatan terhadap media pembelajaran CD interaktif kue kontinental berbasis flash

Dimensi	Indikator	Respon Siswa	
		Rata-Rata NRS (%)	Kategori Skor
Kognitif	Pemahaman Isi <i>Macromedia Flash</i>	76	Kuat
	Kejelasan Petunjuk Belajar dan Informasi	77	Kuat
	Kesesuaian Tampilan <i>Macromedia flash</i>	78	Kuat
Afektif	Motivasi	80	Kuat
	Kemenarikan	77	Kuat
	Rasa Ingin	79	Kuat

Konatif	Tahu	
	Bertanya	81
Menanggapi Pertanyaan	73	Kuat

Tabel 4. menunjukkan bahwa persentase respon siswa SMKN 57 Jakarta Selatan terhadap media pembelajaran CD interaktif kue kontinental pada setiap indikator memiliki kriteria kuat. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran CD interaktif kue kontinental mendapatkan respon positif dari siswa, sehingga media pembelajaran CD interaktif kue kontinental dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah melihat sebaran berdasarkan indikator dimensi, selanjutnya untuk melihat sebaran data berdasarkan kriteria respon siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif kue kontinental digunakan instrumen penelitian berupa angket respon.

Tabel 5. Respon Siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif kue kontinental berbasis flash Berdasarkan 'Kriteria

Kriteria Respon Siswa	N (Siswa)	Persentase (%)
Sangat Kuat (82% ≤ %NRS ≤ 100%)	9	30%
Kuat (63% ≤ %NRS ≤ 81%)	21	70%
Lemah (44% ≤ %NRS ≤ 62%)	0	0%
Sangat Lemah (25% ≤ %NRS ≤ 43%)	0	0%

Jumlah	30	100%
--------	----	------

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan sebanyak 9 siswa (30%) memberikan respon sangat kuat dengan rentangan nilai 80 – 100 media pembelajaran CD interaktif kue kontinental dan paling banyak memberikan respon kuat terhadap media dengan rentangan nilai 63 – 81 yakni sebanyak 21 siswa (70%) dari total 30 responden. Respon siswa adalah tanggapan dan reaksi siswa yang diberikan selama pembelajaran (Aisyah dkk, 2016). Dari uraian di atas menunjukkan bahwa respon dapat berupa persyaratan dalam bentuk pendapat yang dianggap baik memenuhi syarat secara rasional dapat dikemukakan sehingga dapat disimpulkan bahwa respon adalah kesan atau reaksi setelah kita mengamati aktifitas mengindra, menilai, objek terbentuknya sikap terhadap objek tersebut dapat berupa sikap negatif atau positif (Hidayati dan Muhammad, 2013).

PEMBAHASAN

Skor hasil yang diperoleh dari penelitian tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 dengan skor rata-rata sebesar 57,17 dengan kategori pengetahuan siswa cukup. Jika siswa tidak diterapkan strategi pembelajaran yang tepat

seperti media, pengetahuannya tidak akan meningkat. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya (Dochy, 1996) melaporkan bahwa pengetahuan awal siswa berkontribusi signifikan terhadap skor-skor pasca tes atau perolehan belajar. Santyasa (2004) menyebutkan bahwa pemahaman konsep dan hasil belajar berbeda secara signifikan antar tingkatan pengetahuan awal siswa. Sedangkan hasil penelitian Ardhana, dkk (2003) melaporkan pembelajaran yang berorientasi pada pengetahuan awal akan memberikan dampak pada proses dan perolehan belajar yang memadai.

Dari sudut konstruktivisme, pengetahuan awal merupakan *spring board* bagi perolehan belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa pengetahuan awal setidak-tidaknya berfungsi sebagai bekal ajar awal (*entry level*) yang cukup menentukan perolehan belajar. Sejalan dengan isu tersebut, penelitian ini telah mengungkap bahwa pengetahuan awal sebagai indikator bekal ajar awal siswa berpengaruh signifikan terhadap pemahaman materi kue kontinental dengan menggunakan media pembelajaran CD interaktif secara bersama-sama.

Menurut Kujawa & Huske (2003) menyatakan bahwa pengetahuan awal tidak hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan

saja, tetapi juga menyangkut sikap dan pengalaman yang telah dimiliki siswa selama belajar. Sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa siswa belum mendapatkan pengalaman dalam materi kue kontinental dengan baik.

Selain itu hasil analisis pengetahuan awal menunjukkan sebanyak 8 siswa (26,67%) memperoleh nilai ≥ 75 dengan kategori baik, lalu sebanyak 8 siswa (26,67%) memperoleh nilai 56 – 74 dengan kategori cukup, sedangkan persentase terbesar yakni 46,67% menunjukkan pada kategori kurang dengan ≤ 55 sebanyak 14 siswa dari total 30 siswa. Pengetahuan awal yang dimiliki siswa akan mempengaruhi hasil belajar dalam proses pembelajaran kue kontinental yang akan diberikan guru. Data menunjukkan kategori pengetahuan awal terbanyak yakni siswa masih kurang memahami materi kue kontinental. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan variabel hasil belajar, yaitu penelitian Fathurrochman (2012) hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pengetahuan awal siswa dan persepsi siswa terhadap hasil pembelajaran.

Hasil pengetahuan awal siswa yang kurang, dalam proses pembelajaran

diperlukan strategi pembelajaran yang baik, dengan menggunakan salah satu media yang tepat akan meningkatkan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media CD interaktif kue kontinental akan dapat membantu siswa dalam belajar sehingga diharapkan materi yang akan diberikan tersampaikan dengan baik dan berpengaruh pada peningkatan pengetahuan siswa.

Anitah (2010) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah setiap media yang di dalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Afriana, dkk (2013) bahwa secara keseluruhan pembelajaran menggunakan multimedia yang diterapkan pada SMA Santo Bonaventura, MAN Sambas, dan SMA Negeri 1 Sambas khususnya pada materi teori kinetik gas dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu sebesar 15,37%.

Tujuan lainnya dalam pemberian media CD interaktif kue kontinental pada siswa yakni meningkatkan minat belajar yang tinggi. Hasil penelitian Akbar dan Raharjo (2015) menunjukkan bahwa komik dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan dengan

memperoleh nilai sebesar 100% siswa merespon positif.

Hasil analisis respon siswa SMKN 57 Jakarta Selatan terhadap media pembelajaran CD interaktif kue kontiental berbasis *flash* menunjukkan bahwa dimensi kognitif, afektif dan konatif secara keseluruhan mendapatkan respon yang kuat. Respon siswa berdasarkan dimensi kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *flash*. Dimensi kognitif terdiri atas indikator pemahaman isi *macromedia flash*, kejelasan petunjuk belajar dan informasi, dan kesesuaian tampilan *macromedia flash*.

Respon yang kuat dengan rata-rata (76 %) pada indikator pemahaman isi *macromedia flash* diperoleh karena media pembelajaran berbasis *flash* dapat membantu siswa dalam memahami materi kue kontinental. Materi kue kontinental pada media pembelajaran berbasis *flash* ini mudah dipahami oleh siswa dan dapat menambah wawasan siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang mempunyai Persentase ketuntasan dengan rata-rata (91,29 %) setelah diajarkan menggunakan media interaktif berbasis *flash* (Sulastri, 2019). Media pembelajaran berbasis *flash* ini membantu siswa dalam

memahami materi kue kontinental karena menggunakan bahasa yang sesuai kaidah Bahasa Indonesia. Cahdriyana dan Richardo (2016) menyatakan penggunaan bahasa baku dan komunikatif menjadikan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya, Putra dkk (2017) menjelaskan bahwa sebuah informasi tidak akan sampai jika bahasa yang digunakan tidak dimengerti oleh penerima informasi.

Dimensi kognitif respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *flash* pada indikator kejelasan petunjuk belajar dan informasi memperoleh respon yang kuat dengan rata-rata (77%) dikarenakan dengan adanya petunjuk penggunaan media dapat memudahkan siswa dalam menggunakan media interaktif *flash* yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ananda dkk (2017), media akan lebih mudah digunakan karena adanya petunjuk dalam penggunaan media. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat menghubungkan isi materi pada media CD imteraktif dengan hal-hal yang telah dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari, kalimat yang digunakan dalam komik tidak berbelit-belit, dan materi kue kontinental yang disampaikan dalam CD interaktif penting untuk dipelajari oleh siswa. Menurut Maidiyah dan Fonda (2013) bahwa aspek *relevance* (relevansi/ ketertarikan) yaitu

menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Indikator kesesuaian tampilan *macromedia flash* mendapatkan respon kuat dengan rata-rata (78%) karena media ini menggunakan gambar yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga tidak menyulitkan pemahaman siswa. Selain itu, jenis huruf dan warna tulisan yang digunakan menarik dan mudah dipahami sehingga memudahkan siswa untuk membacanya. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran CD interaktif sudah baik dengan penggunaan gambar dan tulisan yang jelas sehingga mudah diamati dan dibaca oleh siswa. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi juga mencakup kesesuaian warna *background* pada gambar maupun tulisan dalam sajian CD interaktif berbasis flash (Asyhar, 2012). Menurut Holiwarni (2012) penggunaan warna yang kurang kontras pada suatu sisi mengakibatkan sulit untuk dibedakan dengan sisi lain dan penggunaan jenis/ukuran huruf/tulisan harus serasi dengan tampilan media. Selanjutnya, Alkhalim (2013) menjelaskan bahwa gambar yang ditampilkan sesuai subjek akan membuat materi yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti dan hasil yang diterima siswa akan sama.

Dimensi afektif respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *flash* meliputi indikator motivasi, kemenarikan dan rasa ingin tahu. Indikator motivasi memperoleh respon kuat dengan nilai rata-rata (80%) karena dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *flash* ini tidak hanya menampilkan materi berupa tulisan, melainkan juga menampilkan gambar, animasi dan video didalamnya. Hal ini diperkuat pernyataan Gustina dkk (2016), motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran lebih meningkat karena media pembelajaran berbasis *flash* lebih menarik perhatian siswa dengan penyajian materi secara komunikatif berupa gambar, animasi dan video.

Indikator kemenarikan memperoleh respon kuat dengan rata-rata (77%) dikarenakan media pembelajaran berbasis *flash* dalam penelitian ini memiliki desain *full colour* sehingga siswa akan tertarik dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Sulastri (2016:278) bahwa adanya media yang dikembangkan menggunakan warna-warna yang cerah sesuai karakteristik siswa yang menyukai warna-warna cerah, maka media tersebut dapat memotivasi dan menambah semangat siswa dalam belajar. Selain itu hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran CD interaktif kue kontinental membuat

siswa tertarik dengan materi kue kontinental. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Maidiyah dan Fonda (2013) bahwa guru dapat menarik perhatian siswa dengan cara menggunakan ilustrasi gambar-gambar dan dalam penyampaian pembelajaran yang tidak berbelit-belit sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Indikator rasa ingin tahu memperoleh respon kuat dengan rata-rata persentase 79% dikarenakan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif berbasis *flash* yang digunakan untuk mempelajari materi kue kontinental. Hal ini sesuai pendapat Nugraha dkk (2013), sebagian besar perhatian siswa akan terfokus pada pembelajaran karena ketertarikan siswa terhadap bahan ajar atau media pembelajaran sehingga siswa tidak akan cepat merasa bosan. Penggunaan media interaktif berbasis flash menyajikan visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat abstrak dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai animasi (Mukti, 2017). Ketertarikan terhadap media dapat membuat siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis flash. Siswa diberikan nuansa dan pengalaman yang menyenangkan dalam mempelajari kue kontinental melalui media interaktif berbasis

flash. Hal ini menunjukkan bahwa cara penyampaian materi kue kontinental dalam media CD interaktif membuat siswa ingin mengetahui lebih lanjut tentang pokok bahasan yang disampaikan, dan siswa merasa senang mempelajari materi kue kontinental melalui media pembelajaran CD interaktif. Menurut Wahyuningsih (2011) pembelajaran yang menyenangkan menyebabkan tumbuhnya respon positif dari siswa yang secara langsung berdampak pada peningkatan terhadap minat belajar, aktivitas mengikuti kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Respon berdasarkan dimensi konatif terdiri atas indikator bertanya dan menanggapi pertanyaan. Respon siswa pada indikator bertanya menunjukkan respon yang kuat dengan rata-rata (81%). Indikator bertanya mendapat respon kuat karena dengan pembelajaran berbasis media flash, siswa akan lebih aktif dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri. Hal ini membuat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi menjadi termotivasi untuk mengajukan pertanyaan kepada guru. Prilanita & Sukirno (2017) menjelaskan semakin banyak siswa memiliki informasi maka semakin banyak

pula pertanyaan yang diproduksi oleh siswa tersebut.

Indikator menanggapi pertanyaan juga mendapat respon kuat dengan rata-rata (73%). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis flash mampu meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran yang ditandai dengan menanggapi pertanyaan-pertanyaan. Puspitasari & Widiyanto (2016) menjelaskan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa yang ditandai banyaknya siswa yang aktif bertanya dan berani mengungkapkan pendapat/ jawabannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengetahuan awal siswa pada materi kue kontinental diperoleh skor rata-rata sebesar 57,17 dengan kategori pengetahuan siswa cukup namun persentase terbesar yakni 46,67% pada katgori kurang dengan nilai ≤ 55 sebanyak 14 siswa dari total 30 siswa. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran CD inetarktif berbasis flash pada materi kue kontinental memiliki kriteria kuat pada aspek kognitif, afektif dan konatif. Respon siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif kue kontinental

paling banyak memberikan respon kuat terhadap media dengna rentangan nilai 63 – 81 yakni sebanyak 21 siswa (70%) dari total 30 responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, J., Rikardo, R. & Burhanuddin. (2013). Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Teori Kinetik Gas di SMA/MA Negeri dan Swasta Kecamatan Sambas. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. 4 (2): 49-56.
- Aisyah., Panjaitan, R.G.P. dan Marlina, R. (2016). *Respon Siswa Terhadap Media E- Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 5 (3): 1-12.
- Akbar, O.A. dan Raharjo, I. (2015). Minat Belajar Siswa Terhadap Media Komik Berbasis Pendekatan Sainifik pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA. *Bioedu*. 4 (1): 750-754.
- Alkhalim. (2013). *Penerapan Media Gambar Atau Foto Dengan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Uang Di SMA 4 Sidoarjo*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. 1(3):1-13.
- Ananda, R. & Rafida, T. (2017). *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. LPP UNS dan UNS Press. Surakarta.
- Ardhana, W., Kaluge, L., & Purwanto. (2003). *Pembelajaran inovatif untuk pemahaman dalam belajar Ekonomi dan sains di SD, SLTP dan SMU*.

- Laporan Penelitian*. Penelitian Hibah Pasca Angkatan I tahun 1 Direktorat Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat. Ditjen Dikti. Depdiknas
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Budiman & Riyanto A. (2013). *Kapita Selekta Kuisisioner Pengetahuan Dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Salemba Medika pp 66-69.
- Cahdriyana Rima, & Richardo Rino. (2016). *Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Siswa SMP*. *Journal of Mathematics Education*, 2017. UMP.
- Dochy, F. J. R. C. (1996). *Prior Knowledge and Learning*. Dalam Corte, E. D., & Weinert, F (Eds.): *International Encyclopedia of Developmental and Instructional Psychology*. New York: Pergamon.
- Fathurrochman, R., (2012). *Pengaruh Membangun Pengetahuan Awal Atau Apersepsi Siswa Pada Kegiatan Pembelajaran*. *Jurnal pendidikan*. Vol 3 No.4: 125-135.
- Gustina., Abu, H.N., & Hamsyah, E.F. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makasar Studi pada Materi Pokok Asam, Basa dan Garam*. *Jurnal Chemica*. 17(2):12-18.
- Hidayati, N. & Muhammad, H.N. (2013). *Respon Guru dan Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bolavoli yang Dilakukan dengan Pendekatan Modifikasi (pada Siswa Kelas V SDN Wateswinangun I Sambeng Lamongan)*. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 1 (1): 104-106.
- Holiwarni, B. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Instruction/CIA) untuk Pembelajaran Kimia SMA*. *Jurnal Sorot*. 9(1):17-24.
- Kujawa & Huske, (2003). *Critical Issue: Building on Prior Knowledge and Meaningful Student Contexts/Cultures*, (Online), (<http://www.ncrel.org>), diakses 10 Juni 2020.
- Maidiyah, E. dan Fonda, C.Z. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran ARCS Pada Materi Statistika di Kelas XI SMA Negeri 2 RSBI Banda Aceh*. *Jurnal Peluang*. 1 (2): 12-21.
- Mukti, I.N.C. & Nurcahyo, H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Inovasi IPA*. 3(2):137-149.
- Nugraha,A.D.,Binadja, A.,&Supartono. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi SETS Berorientasi Konstruktivistik*. *Journal of Innovative Science Education*. 2(1):27-34.

- Prilanita Nur Yeni, dan Sukirno. (2017). *Peningkatan Keterampilan Bertanya Siswa Melalui Faktor Pembentuknya*. Fakultas Ekonomi, UNY. Cakrawala Pendidikan, Juni 2017, Th. XXXVI, No. 2.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/11223>.
DOI: <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.11223>
- Puspitasari, C., & Widiyanto, J. (2016). *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Menggunakan Media Teka-Teki Silang dengan Model Pembelajaran Talking Stick Pokok Bahasan Ekosistem Kelas VII SMPN 1 Kartoharjo*. *Jurnal Florea*. 3(1):39-45.
- Putra, I. K, dkk. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia pada Topik Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VII SMP N 1 Gianyar Bali*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Pascasarjana Undiksha* : Singaraja, Bali.
- Santayasa, I.W, (2005). *Model Pembelajaran Inovatif dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Makalah disajikan dalam Penataran guru-guru SMP, SMA, dan SMK sekabupaten Jembrana, Juli 2005.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sulastri. (2016). *Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri Bangun Harjo Bantul*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Edisi Tahun ke-5 2016*.
- Wahyuningsih, A. N. (2011). *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 1 (2): 102-110.