

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL
PRODUK HASIL PENGAWETAN BAHAN HEWANI YANG DIASINKAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 1 KALIBAWANG**

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik



Disusun oleh :
OKTIVITA PUTRI ROHMANA
NIM. 08511244012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL
PRODUK HASIL PENGAWETAN BAHAN HEWANI YANG DIASINKAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 1 KALIBAWANG**

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik



Disusun oleh :
OKTIVITA PUTRI ROHMANA
NIM. 08511244012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL PRODUK HASIL PENGAWETAN BAHAN HEWANI YANG DIASINKAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KALIBAWANG”**, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Oktober 2012

Pembimbing

Fitri Rahmawati, M.P

NIP. 19751010 200112 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL
PRODUK HASIL PENGAWETAN BAHAN HEWANI YANG DIASINKAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 1 KALIBAWANG**

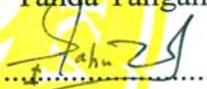
Oleh :

Oktivita Putri Rohmana

08511244012

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan
Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada Tanggal dan dinyatakan lulus.

Susunan Tim Penguji :

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Fitri Rahmawati, M.P	Ketua Penguji		18-10-2012
Ichda Chayati, M.P	Sekretaris		18-10-2012
Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd	Penguji Utama		18-10-2012

Yogyakarta, Oktober 2012
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta


Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 0037

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Oktivita Putri Rohmana
NIM : 08511244012
Prodi : Pendidikan Teknik Boga
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Tugas Akhir :

“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang”

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan untuk penyelesaian studi di Perguruan Tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Oktober 2012

Yang Menyatakan,



Oktivita Putri Rohmana
NIM. 08511244012

MOTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan

(QS Al-Insyirah)

Apabila Tuhan menghendaki, Dia akan membuat kata yang tidak berharga

ini menjadi penuh manfaat. Dia akan menjadikannya bersemayam

dihatimu dan menjadikan mereka amat berguna. Namun jika Tuhan tidak

berkenan, meskipun engkau membuat ratusan ribuan kata tetap saja tidak

akan masuk kedalam hatimu. Sebab mereka akan mati dan kemudian

terlupakan

(Jalaludin Rumi)

Hidup ini hanyalah sementara, maka gunakanlah sisa waktumu dengan

hal-hal yang berguna, jangan pernah sia-siakan waktu luangmu dengan

hal yang tak berguna, jika engkau tidak ingin merugi di kemudian hari

PERSEMBAHAN

Sembah sujudku kecintaanku padaMu Ya Allah SWT yang
membuatku selama ini bertahan dalam meniti garis takdir
suratanMu
Alhamdulillah.....

Karya tulis ku ini dapat diselesaikan. Tak lupa karya tulis ini ku
persembahkan untuk :

Ayah dan Bundaku tercinta, cinta kalian sungguh membelenggu
kalbuku, dalam titian harapanku kukan selalu mencobaberbuat yang
terbaik demi membuat kalian tersenyum.....

Kakak-kakakku tersayang, keponakanku si kembar (Dinda n Dindi)
n mZ Adhista yang slalu memotivasiku dan memberikan keceriaan
dalam hidupku.....

Teman-teman se-perjuanganku S1 Non Reguler'08 kelas "D", Anak"
KKN-PPL SmeGo 2011 n Sahabatku Lina, Amy, Titin, Rjindu, Mba'
Mey, Mba' Bian, Tian, Fiskha, Mba' Fitri, Mba' Raka n Mbak" PKS
'09 n '10 serta temen"ku tak bisaku sebut satu persatu yang selalu
memberiku spirit dan bantuan menyelesaikan karya tulis ini....

Semua pihak yang tak bisaku sebut satu persatu....
thanks for alll....

Almamaterku (UNY) tercinta....

ABSTRAK
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL PRODUK HASIL
PENGAWETAN BAHAN HEWANI YANG DIASINKAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 1 KALIBAWANG

Oleh:
Oktivita Putri Rohmana
08511244012

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* yang layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran pada materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan di SMP Negeri 1 Kalibawang 2) Mengetahui tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash*, 3) Mengetahui hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *hand out*, 4) Mengetahui hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash*, 5) Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa kelas VIII yang menggunakan media dan tidak menggunakan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran PKK SMP Negeri 1 Kalibawang.

Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development*. Pengambilan sampel dengan cara teknik *probability sampling*, berupa *random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 24 peserta didik (12 siswa Kelas Kontrol dan 12 siswa Kelas Eksperimen). Metode pengumpulan data yaitu angket dan tes. Uji validitas instrumen tes dan angket menggunakan validitas konstruksi (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*), dan reliabilitas instrumen menggunakan Metode Belah Dua (*Split Half Method*) untuk soal tes sebesar (Soal *Pretest* 0,947 dan Soal *Posttest* 0,935), dan angket sebesar 0,984. Uji normalitas menggunakan rumus Chi-Kuadrat (χ^2) dengan nilai (Soal *Pretest* 5,44 dan Soal 10) pada kelas eksperimen dan nilai (Soal *Pretest* 0,75 dan Soal *Posttest* 3) pada kelas kontrol. Uji homogenitasnya menggunakan uji F diperoleh (Kelas Eksperimen sebesar 1,17 dan Kelas Kontrol sebesar 1,34). Untuk analisis data menggunakan uji t (*t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan melalui beberapa tahap antara lain: menganalisis kebutuhan media, menganalisis kebutuhan produk, memvalidasi media pembelajaran, 2) Berdasarkan hasil penilaian dari peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang yang meliputi aspek materi, manfaat dan tampilan media menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMP Negeri 1 Kalibawang, 3) Hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *hand out* (soal *pretest* mempunyai rerata sebesar 60,83 dan soal *posttest* dengan rerata sebesar 82,08), 4) Hasil belajar kelas eksperimen yang Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan (soal *pretest* mempunyai rerata sebesar 65,42 dan soal *posttest* dengan rerata sebesar 82,08), 5) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan kata lain hasil belajar siswa yang menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional berbantuan media pembelajaran *hand out*.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan memanjatkan piji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmad dan HidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang”.

Laporan Tugas Akhir Skripsi ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat disusun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
4. Sutriyati Purwanti, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
5. Fitri Rahmawati, M.P, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir skripsi

6. Ichda Chayati, M.P, selaku Sekertaris Penguji Tugas Akhir Skripsi, Validator Ahli Materi dan Soal.
 7. Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd, selaku Penguji Utama Tugas Akhir Skripsi.
 8. Rizqie Auliana, M.Kes, selaku Dosen Penasehat Akademik Non Reguler 2008.
 9. Wika Rinawati, M.Pd, selaku Validator Ahli Media.
 10. Noor Aini, S.Pd, selaku Guru Ketrampilan PKK SMP Negeri 1 Kalibawang
- Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir Skripsi ini memiliki banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengaharapkan kritik dan saran dari pembaca. Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 8 September 2012
Penulis

Oktivita Putri Rohmana
NIM. 08511244012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Diskripsi Teori	12
1. Tinjauan tentang Media Pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	12
2. Tinjauan tentang Pembelajaran Konvensional	19
3. Tinjauan Hasil Belajar	20
4. Tinjauan Evaluasi Hasil Belajar	23
5. Tinjauan Kompetensi Pembelajaran Ketrampilan PKK.....	25
6. Tinjauan tentang Mengidentifikasi Karya Teknologi Pengolahan Pengawetan Bahan Makanan	27
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Eksperimen	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
1. Tempat Penelitian	36
2. Waktu Penelitian.....	36

C. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran dan Eksperimen..	36
1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.....	36
2. Prosedur Eksperimen	39
D. Populasi dan Sampel	42
1. Populasi	42
2. Sampel	43
E. Uji Coba Produk	44
1. Produk Uji Coba	44
2. Subyek Uji Coba.....	44
3. Pelaksanaan Uji Coba.....	45
F. Metode Pengumpulan Data.....	46
G. Instrumen Penelitian	48
H. Uji Coba Instrumen.....	55
1. Uji Validitas.....	55
2. Reliabilitas Intrumen	60
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	63
4. Uji Daya Beda	64
I. Teknik Analisis Data	65
1. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.....	65
2. Uji Hipotesis	67
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	73
1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.....	74
2. Uji Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.....	96
3. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol yang Menggunakan Media Pembelajaran <i>Hand Out</i>	103
4. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen yang Menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan	107
5. Deskripsi Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan terhadap Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	112
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengujian Hipotesis	115
1. Hasil Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.....	115
2. Uji Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.....	120
3. Hasil Belajar Kelas Kontrol yang Menggunakan Media Pembelajaran <i>Hand Out</i>	123
4. Hasil Belajar Kelas Eksperimen yang Menggunakan	

Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.....	125
5. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan terhadap Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	127
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	133
B. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Pembelajaran Ketrampilan PKK.....	26
Tabel 2. Jenis Pengawetan Makanan	27
Tabel 3. <i>Control-Group Pretest-Posttest Design</i>	34
Tabel 4. Jumlah Populasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang	43
Tabel 5. Jumlah Populasi dan Sampel Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang	44
Tabel 6. Skala <i>Likert</i> Penilaian Angket Pendapat Siswa	48
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Ahli Media	49
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Ahli Materi.....	50
Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Siswa.....	51
Tabel 10. Kisi-kisi Intrumen Penelitian Mengenal Produk Hasil Pengawetan Makanan Bahan Henwani yang Diasinkan.....	52
Tabel 11. Kisi-kisi Intrumen Tes Obyektif Pilihan Ganda <i>Pretest</i>	53
Tabel 12. Kisi-kisi Intrumen Tes Obyektif Pilihan Ganda <i>Posttest</i>	54
Tabel 13. Uji Validitas Butir Soal <i>Pretest</i>	58
Tabel 14. Uji Validitas Butir Soal <i>Posttest</i>	58
Tabel 15. Uji Validitas Angket Pendapat Siswa	59
Tabel 16. Uji Reliabilitas Butir Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61
Tabel 17. Uji Reliabilitas Butir Angket Pendapat Siswa	62
Tabel 18. Kategori Skala <i>Likert</i>	66
Tabel 19. Tabel Skala <i>Likert</i>	66
Tabel 20. Rangkuman Hasil Uji Normalitas (X^2) Kelas Kontrol	68
Tabel 21. Rangkuman Hasil Uji Normalitas (X^2) Kelas Eksperimen	69
Tabel 22. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	70
Tabel 23. Hasil Perhitungan pada Aspek Kemanfaatan Media Pembelajaran oleh Ahli Media	83
Tabel 24. Hasil Perhitungan pada Aspek <i>Performance</i> Tampilan Media Pembelajaran oleh Ahli Media	84
Tabel 25. Hasil Perhitungan pada Aspek Rancangan Media Pembelajaran dan Kemudahan Penggunaan oleh Ahli Media ...	84
Tabel 26. Hasil Perhitungan pada Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan oleh Ahli Media.....	85
Tabel 27. Hasil Perhitungan pada Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi.	86
Tabel 28. Hasil Perhitungan pada Aspek Kebenaran Isi Materi oleh Ahli Materi.....	87
Tabel 29. Hasil Perhitungan pada Aspek Tampilan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	88
Tabel 30. Hasil Perhitungan pada Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan	

Hewani yang Diasinkan oleh Ali Materi	89
Tabel 31. Hasil Perhitungan pada Aspek Pembelajaran oleh Guru Mata Pelajaran	90
Tabel 32. Hasil Perhitungan pada Aspek Kebenaran Isi Materi oleh Guru Mata Pelajaran	90
Tabel 33. Hasil Perhitungan pada Aspek Tampilan Media Pembelajaran oleh Guru Mata Pelajaran	91
Tabel 34. Hasil Perhitungan pada Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan oleh Guru Mata Pelajaran	92
Tabel 35. Revisi Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan oleh Ahli Media	93
Tabel 36. Revisi Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan oleh Ahli Materi	94
Tabel 37. Hasil Perhitungan Penelitian pada Aspek Materi	96
Tabel 38. Hasil Perhitungan Penelitian pada Aspek Manfaat Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan	98
Tabel 39. Hasil Perhitungan Penelitian pada Aspek Tampilan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan	100
Tabel 40. Hasil Perhitungan Penelitian pada Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan	102
Tabel 41. Distribusi Frekuensi dari Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	105
Tabel 42. Distribusi Frekuensi dari Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	106
Tabel 43. Distribusi Frekuensi dari Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	108
Tabel 44. Distribusi Frekuensi dari Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	110
Tabel 45. Data Uji-t Nilai <i>Pretest</i>	113
Tabel 46. Data Uji-t Nilai <i>Posttest</i>	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	32
Gambar 2. Skema Tahap-tahap Pengembangan Media	37
Gambar 3. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berdasarkan Aspek Materi	97
Gambar 4. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berdasarkan Aspek Manfaat	99
Gambar 5. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berdasarkan Tampilan	101
Gambar 6. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal .. Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berdasarkan Keseluruhan	103
Gambar 7. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	105
Gambar 8. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	106
Gambar 9. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	109
Gambar 10. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	110
Gambar 11. Perbandingan Rata-rata Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	111

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Silabus dan RPP
- Lampiran 2. Permohonan Validasi
- Lampiran 3. Materi dan Soal
- Lampiran 4. Hasil Uji Lapangan
- Lampiran 5. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6. Foto-foto Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk dalam jenis pendidikan formal, yang bertujuan menyiapkan siswa dengan bekal ilmu pengetahuan agar siswa dapat melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Begitu pula dengan SMP Negeri 1 Kalibawang, diharapkan dapat mendidik dan membina siswa sehingga menghasilkan lulusan yang cerdas, berakhlak mulia, dan bertaqwa. SMP Negeri 1 Kalibawang merupakan SMP berstatus negeri yang mempunyai tiga (3) kelas yaitu kelas VII, VIII dan IX, yang setiap kelasnya terdiri dari tiga (3) kelas, antara lain A, B dan C.

Alasan pemilihan SMP Negeri 1 Kalibawang sebagai tempat penelitian adalah SMP Negeri 1 Kalibawang mempunyai mata pelajaran Keterampilan PKK yang merupakan mata pelajaran muatan lokal keterampilan yang wajib ditempuh di kelas VII, VIII, dan IX. Mata Pelajaran Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) mempunyai ruang lingkup dan tujuan yang menumbuhkan kemampuan kreativitas dan keterampilan siswa. Pada hakekatnya pembelajaran PKK diarahkan agar siswa mempunyai keterampilan dan dapat menumbuhkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Ketercapaian hasil belajar mata pelajaran Keterampilan PKK dapat dilihat dari ketuntasan yang diperoleh siswa. Ketuntasan belajar diartikan sebagai pencapaian kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan untuk setiap unit mata pelajaran baik secara perorangan maupun secara kelompok. Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) menurut Tim MGMP mata pelajaran Keterampilan PKK yang ditunjukkan oleh 90% siswa telah mencapai ketuntasan belajar yaitu nilai 75. Apabila siswa belum mencapai nilai KKM, maka siswa tersebut belum dinyatakan tuntas dan harus melakukan remidi.

Mata pelajaran Keterampilan PKK saat ini kurang mendapatkan perhatian dari siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang. Padahal mata pelajaran Keterampilan PKK merupakan mata pelajaran mulok keterampilan yang wajib ditempuh di kelas VIII. Berdasarkan hasil observasi diperoleh dari data hasil belajar mata pelajaran Keterampilan PKK Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belum tercapai, hal ini dapat dilihat dari sebanyak 8 siswa atau 22,2 % kelas VIII A, B dan C masih mendapat nilai dibawah standar nilai yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75 yang merupakan Kriteria Ketuntasan Minimal, sehingga masih banyak siswa yang harus remidi.

Dengan melihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai susulan atau remidi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak tercapai sepenuhnya KKM disebabkan oleh banyak hal, misalnya berasal dari pemilihan strategi dan metode yang digunakan oleh guru yang tidak tepat, fasilitas serta sarana prasarana yang kurang memadai, bahan ajar yang kurang lengkap, dan masalah siswa sendiri yang kemudian dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa ketika Proses Belajar Mengajar (PBM) sedang berlangsung. Selain itu dapat juga berasal dari guru sendiri sebagai pemberi materi pelajaran. Kemampuan guru menguasai materi pelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuannya dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa, adapun kemampuan dan pengetahuan

guru tidak akan bisa ditransfer secara maksimal jika metode pelajaran yang digunakan pun kurang tepat.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu pemberian soal atau biasa disebut dengan tes. Tes sangat berpengaruh, karena dapat dijadikan sebagai umpan balik yang dapat menarik perhatian siswa. Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus, untuk itu mereka mau belajar dengan giat. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Penilaian harus segera dilakukan agar siswa dapat mengetahui hasil yang diperolehnya. Melalui tes guru pun dapat menentukan apakah siswa yang diajarnya sudah memiliki kompetensi yang telah ditetapkan, sehingga layak diberikan program pembelajaran baru, atau malah sebaliknya siswa belum bisa mencapai standar minimal, sehingga mereka perlu diberikan program remedial.

Mata pelajaran Ketrampilan PKK di SMP Negeri 1 Kalibawang khususnya pada pokok bahasan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan dibagi menjadi dua kegiatan yaitu pembelajaran teori dan pembelajaran praktik. Kegiatan pembelajaran praktik Ketrampilan PKK siswa terlihat sangat aktif dan lebih tertarik karena siswa terjun secara langsung untuk praktik membuat suatu produk olahan makanan hasil pengawetan, tampak berbeda dengan kegiatan pembelajaran teori pada mata pelajaran Ketrampilan PKK. Pada saat kegiatan pembelajaran teori pada mata pelajaran PKK di SMP Negeri 1 Kalibawang, masih terdapat banyak siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, siswa cenderung kelihatan tidak semangat, ada yang mengantuk, asik mengobrol dengan teman sebangku, sehingga materi pelajaran pun tidak dapat diterima secara baik.

Hal tersebut dapat disebabkan oleh banyak faktor seperti cara mengajar guru, guru yang kurang memperhatikan peserta didiknya seakan-akan membiarkan siswa asyik dengan kesibukannya sendiri, cara mengajar guru yang monoton, dimana guru yang menyampaikan materi pelajaran terus menerus tanpa adanya variasi dapat menyebabkan siswa jenuh sehingga siswa merasa malas di dalam kelas, dan tidak mampu memahami pelajaran dengan baik. Dalam penyampaian materi pelajaran khususnya pada pembelajaran teori kebanyakan guru masih menjelaskan materi dengan menyampaikan kembali yang telah ada pada buku pelajaran atau *hand out* mata pelajaran tanpa menggunakan alat bantu/media pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik dan merasa jenuh dengan proses pembelajaran tersebut.

Untuk mengatasi kelemahan metode pembelajaran konvensional yang hanya berbantuan media *hand out*, dapat dilakukan dengan banyak pendekatan pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran teori sangat membantu siswa lebih berminat belajar sehingga siswa dapat lebih memahami materi dan dapat mengingatnya dengan baik. Faktor yang menentukan dipilihnya suatu metode dalam pembelajaran antara lain tujuan pembelajaran, tingkat kematangan atau tingkat kesiapan anak didik, situasi dan kondisi yang ada dalam proses pembelajaran. Adapun pengertian metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran yang digunakan sebagai pengantar dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran

merupakan suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan pada proses pembelajaran. Ada begitu banyak media yang dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa yaitu : media Audio, media Visual dan media Audio Visual. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya (Arief Sadiman:1996:23). Dengan adanya begitu banyak media pembelajaran, media yang sangat cocok untuk diterapkan pada proses pembelajaran teori pada mata pelajaran Keterampilan PKK adalah Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash*.

Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* adalah media yang dapat menyampaikan pembelajaran teori yang disajikan dalam bentuk slide-slide yang dapat dilengkapi dengan gambar-gambar, animasi, musik dan elemen multimedia lainnya yang disuguhkan dengan warna yang menarik. Penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk fokus pada pelajaran tersebut sehingga tingkat pemahaman siswa menjadi lebih optimal. Menyadari akan manfaat Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* dalam proses pembelajaran dan melihat kenyataan bahwa tersebut belum dimanfaatkan di kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut Efektivitas Penggunaan Media

Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang.

B. Identifikasi Masalah

Media pembelajaran seperti Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* merupakan salah satu komponen yang penting pada proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian pesan atau materi pada mata pelajaran pengetahuan tekstil. Dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan berdasarkan komponen-komponen proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Belum tercapainya KKM pada mata pelajaran Keterampilan PKK di SMP Negeri 1 Kalibawang, ini dapat dilihat dari sebanyak 8 siswa atau 22,2 % kelas VIII A, B dan C masih mendapat nilai dibawah standar nilai yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75.
2. Strategi mengajar yang digunakan masih menggunakan metode konvensional dengan berbantuan media pembelajaran seperti *white board*, buku paket, dan *hand out*.
3. Guru kurang memaksimalkan bahan ajar dan fasilitas yang ada di sekolah.
4. Pengawasan guru dalam pembelajaran teori Ketrampilan PKK di SMP Negeri 1 Kalibawang masih kurang.

5. Kurangnya pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi Ketrampilan PKK yang disampaikan oleh guru dikarenakan cara mengajar guru yang kurang menarik perhatian siswa.
6. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

C. Batasan Masalah

Dari sejumlah masalah yang teridentifikasi diatas, tidak semua dapat diteliti karena adanya berbagai keterbatasan, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan tentang proses pengembangan dan efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* terhadap hasil belajar pada kompetensi dasar Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* yang layak untuk diimplementasikan di SMP Negeri 1 Kalibawang ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash*?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *hand out* ?
4. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash*?
5. Apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa kelas VIII yang menggunakan dan tidak menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran PKK SMP Negeri 1 Kalibawang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* yang layak untuk diimplementasikan di SMP Negeri 1 Kalibawang.
2. Mengetahui tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash*.
3. Mengetahui hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *hand out*
4. Mengetahui hasil siswa kelas eksperimen yang menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash*.

5. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa kelas VIII yang menggunakan dan tidak menggunakan Media Pembelajaran Menegal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran PKK SMP Negeri 1 Kalibawang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi pihak SMP Negeri 1 Kalibawang :
 - a. Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas belajar melalui penggunaan media pembelajaran.
 - b. Sebagai masukan dalam upaya menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien dan menyenangkan serta diminati oleh siswa.
2. Bagi Guru Mata Pelajaran PKK :
 - a. Menambah wawasan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya PKK.
 - b. Menimbulkan kreatifitas pengajar dalam penggunaan media pembelajaran terutama mata pelajaran teori dan praktik PKK.
3. Bagi Peneliti :
 - a. Menambah pengetahuan tentang pengembangan Media Pembelajaran Menegal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis
 - b. Memberikan pengetahuan dan wawasan kepada mahasiswa sebagai calon guru, sehingga mampu menerapkan metode pembelajaran yang tepat.
 - c. Dapat mengembangkan kemampuan dalam mengajar.
 - d. Dapat melihat kenyataan yang ada di lapangan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Efektivitas

Efektivitas memiliki arti berhasil atau tepat guna. Efektif merupakan kata dasar, sementara kata sifat dari efektif adalah efektivitas. Menurut Effendy (1989) mendefinisikan efektivitas sebagai berikut: "Komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan" (Effendy, 1989:14). Efektivitas menurut pengertian di atas mengartikan bahwa indikator efektivitas dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Pengertian lain menurut Susanto, Efektivitas merupakan daya pesan untuk mempengaruhi atau tingkat kemampuan pesan-pesan untuk mempengaruhi (Susanto, 1975:156). Menurut pengertian Susanto diatas, efektivitas bisa diartikan sebagai suatu pengukuran akan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya secara matang. Menurut pendapat Mahmudi dalam bukunya *Manajemen Kinerja Sektor Publik* mendefinisikan efektivitas, sebagai berikut:

"Efektivitas merupakan hubungan antara *output* dengan tujuan, semakin besar kontribusi (sumbangan) *output* terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan"(Mahmudi, 2005:92).

Efektivitas berfokus pada *outcome* (hasil), program, atau kegiatan yang dinilai efektif apabila *output* yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan yang diharapkan atau dikatakan *spending wisely*. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka efektivitas adalah menggambarkan seluruh siklus input, proses dan output yang mengacu pada hasil guna daripada suatu organisasi, program atau kegiatan yang menyatakan sejauhmana tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai, serta ukuran berhasil tidaknya suatu organisasi mencapai tujuannya dan mencapai target-targetnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa efektivitas lebih memfokuskan pada akibat atau pengaruh sedangkan efisiensi menekankan pada ketepatan mengenai sumber daya, yaitu mencakup anggaran, waktu, tenaga, alat dan cara supaya dalam pelaksanaannya tepat waktu.

Eggen dan Kauchak mengatakan bahwa, keefektivan suatu pembelajaran dapat dilihat dari yang tidak hanya secara pasif menerima informasi yang diberikan guru, tetapi siswa ikut terlibat dalam mengorganisasikan hubungan-hubungan dari informasi yang diberikan. Slavin menyatakan bahwa, keefektivan pembelajaran ditentukan oleh beberapa indikator antara lain:

a. Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran adalah banyaknya informasi bantuan media pembelajaran dapat diserap oleh siswa, yang nantinya dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

b. Kesesuaian Tingkat Pembelajaran

Kesesuaian tingkat pembelajaran adalah sejauh mana guru dapat memastikan tingkat kesiapan siswa untuk mempelajari materi baru.

c. Intesnsif

Intensif adalah seberapa besar peran media dapat memotivasi siswa dalam mempelajari materi yang diberikan.

d. Waktu

Waktu, yaitu lamanya waktu yang disediakan cukup dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media.

Arif mengemukakan bahwa dasar penting untuk memilih suatu media yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan Kemp mengemukakan bahwa cara mengukur efektivitas pembelajaran pembelajaran diawali dengan mengajukan pertanyaan “apa yang telah dicapai siswa?” media adalah bagian dalam pembelajaran maka untuk menjawab pertanyaan ini berupa jumlah siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran, peneliti dapat menyebutnya sebagai hasil belajar.

Berdasarkan uraian pendapat diatas, keefektivan media dalam penelitian ini berdasarkan indikator, sebagai berikut:

- a. Proses Pembelajaran
- b. Motivasi Belajar Ssiswa
- c. Hasil Belajar Siswa

Keefektivan media tersebut tercapai apabila memenuhi paling sedikit dua (2) dari tiga (3) indikator diatas, dengan syarat indikator hasil belajar harus

tercapai(sumber:<http://id.shvoong.com/socialscience/education/efektivitas/media>, diakses pada Kamis, 18 oktober 2012 pukul.17.46).

2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran Berbasis Presentasi *Adobe Flash*

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2005: 6). Sedangkan menurut Martinis Yamin (2008: 176), media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

a. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arief Sadiman (2003: 28) menyatakan ada beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu :

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (Arief Sadiman, 2003: 28). Beberapa jenis media grafis yaitu : Gambar/Foto, Sketsa, Diagram, Bagan/Chart, Power point, Grafik, Kartun, Poster, Peta dan Globe, Papan Flanel, Papan Buletin.

2) Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio adalah media yang berkaitan dengan pendengaran. Ada beberapa jenis media audio yaitu : Radio, Alat Perekam Pita Magnetik, Laboratorium Bahasa.

3) Media Proyeksi Diam

Media Proyeksi Diam adalah media yang dalam penyampaian pesan atau informasinya dengan catra diproyeksikan dengan proyektor. Beberapa jenis media proyeksi diam yaitu : Film Bingkai, Film Rangkai, Media Transparansi, Proyektor Tak Tembus Pandang, Televisi, Video.

b. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Faktor yang mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dipakai sebagai dasar dalam kegiatan pemilihan adalah: (1) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (2) karakteristik siswa atau sasaran, (3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan, (4) keadaan latar atau lingkungan, (5) kondisi setempat, dan (6) luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk : 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu media visual , audio dan audio visual.

e. Media Pembelajaran Berbasis Presentasi *Adobe Flash*

Media pembelajaran presentasi *Adobe Flash* adalah media pembelajaran yang bertujuan memberikan informasi tentang kompetensi dasar Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan sehingga dapat mempengaruhi *audiens* (pendengar) dengan menggunakan platform multimedia yang awalnya dikembangkan oleh *Macromedia*, dan sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System*.

1) Kelebihan Penggunaan *Adobe Flash*, antara lain :

- a) Memiliki kemampuan untuk membuat presentasi yang atraktif baik presentasi otomatis atau presentasi interaktif.
- b) Kemudahan dalam melakukan penyisipan unsur multimedia seperti sound, gambar ataupun video.
- c) Program mudah untuk dijalankan (Heni A. Puspitosari, 2010: 6).

2) Istilah-istilah dalam *Adobe Flash*

Ada beberapa istilah yang terdapat dalam *Adobe Flash*, antara lain :

a) *Frame*

Frame merupakan kotak-kotak kecil yang digunakan untuk meletakkan objek-objek presentasi.

b) *Frame per second*

Frame per second atau biasa disebut *fps*, merupakan penentu kecepatan *movie* saat dijalankan. Cepat atau lambat jalannya slide yang ditampilkan dalam presentasi, dipengaruhi dengan jumlah frame yang digunakan dalam

tiap detiknya. Jumlah standar fram yang digunakan dalam *Adobe Flash* adalah 24 fps.

c) *Keyframe*

Keyframe merupakan lingkaran kecil di dalam frame yang berisikan objek. Jika *keyframe* berwarna hitam, maka *keyframe* telah berisi objek. Namun jika sebaliknya, maka *keyframe* masih kosong atau tidak ada objek.

d) *Symbol*

Symbol memiliki 3 tipe symbol dalam flash, yaitu *graphic* (untuk menyimpan gambar), *Button* (untuk membuat tombol), dan *Movie Clip* (untuk membuat movie).

e) *ActionScript*

ActionScript merupakan bahasa pemrograman *Adobe Flash* yang digunakan untuk menganimasikan objek, mengontrol navigasi dan menginteraksikan objek dalam movie.

f) *Library*

Library merupakan wadah atau tempat untuk menyimpan objek hasil import dan objek *symbol*.

g) Animasi

Animasi merupakan pergerakan gambar-gambar yang mengikuti suatu alur atau aturan-aturan tertentu. Terdapat dua teknik dalam pembuatan animasi, yaitu animasi frame per frame dan animasi tween.

Animasi frame per frame digunakan untuk pembuatan animasi berdasarkan rangkaian gambar yang diletakkan pada urutan frame. Animasi

tween digunakan untuk membuat objek yang didasarkan dari bentuk objek, simbol atau *interface* objek. Selain kedua cara tersebut, animasi juga dapat dibuat dengan menggunakan *ActionScript* (Heni A. Puspitosari, 2010: 6-7).

3) Komponen dalam Presentasi *Adobe Flash*

Presentasi *Adobe Flash* memiliki beberapa komponen yaitu sebagai berikut :

a) *Grapichs*

Komponen *grapichs* merupakan unsur yang mendominasi sebuah presentasi multimedia, bahkan dapat diistilahkan “*a picture is worth a thousand word*”. Kegunaan *grapichs* dalam presentasi multimedia antara lain sebagai ilustrasi untuk menjelaskan konsep-konsep. *Chart* juga dapat dimanfaatkan sebagai ilustrasi dan meringkas data-data numerik (Heni A. Puspitosari, 2010: 3).

b) *Text*

Text merupakan alat komunikasi yang utama, yang telah dikenal oleh nenek moyang kita, bahkan pada awal sejarah peradaban, manusia telah mengenal dan menggunakan gambar dan teks untuk mengapreasikan perasaan mereka(Heni A. Puspitosari, 2010: 3).

c) *Sound and Video*

Suara dan video memegang peranan yang sangat penting dalam presentasi multimedia. *Sound* merupakan dimensi yang menentukan *mood* dan tercapainya tujuan presentasi. Sedangkan video telah diperkenalkan sejak dahulu, kira-kira 50 tahun yang lalu. Namun, hubungan antara video (televisi)

dan komputer merupakan hal yang relatif masih baru. *Digital video* merupakan teknologi yang lebih baru. Audien akan lebih tertarik dengan presentasi yang menampilkan tayangan dalam bentuk video (Heni A. Puspitosari, 2010: 4).

d) Animasi

Animasi merupakan pergerakan gambar-gambar yang mengikuti suatu lur atau aturan-aturan tertentu. Pemberian animasi bertujuan untuk memberikan ketertarikan audien agar tidak membosankan yang hanya tertuju pada teks dan gambar (Heni A. Puspitosari, 2010:3)

f. Pengembangan Media Pembelajaran

Kemajuan bidang komunikasi dan teknologi serta tingginya dinamika dalam dunia pendidikan semakin meluas pula tuntutan dan peluang penggunaan media yang lebih maju dan bervariasi di dalam proses pembelajaran. Terutama, dengan semakin berkembangnya teknologi komputer, berbagai kemungkinan dan kemudahan ditawarkan di dalam upaya memberi solusi terhadap berbagai masalah pembelajaran, terlebih untuk pengembangan media. Teknologi komputer menawarkan berbagai kemungkinan dan kemudahan menghasilkan dan mengolah audio-visual sehingga pembuatan media pembelajaran yang lebih maju dan variatif dapat dilakukan. Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada 3 model pengembangan yaitu ;

- 1) Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

- 2) Model konseptual yaitu model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen.
- 3) Model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.

Telah menjadi pengetahuan umum bahwa penggunaan media merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media dipandang penting oleh karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab guru. (Molenda, dkk,1996: 309- 319)

Beberapa langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu:

- 1) Langkah pertama membuat design, mencakup: a) Identifikasi masalah atau kebutuhan: permasalahan atau kebutuhan apa saja yang ingin dijawab dalam proses pembelajaran dan memerlukan media apa saja; b) Analisis setting: keadaan tempat di mana akan digunakannya media; c) Pengelolaan: siapa team pengembangnya.
- 2) Langkah kedua adalah membuat develop, yang mencakup: a) merumuskan secara jelas tujuan atau fungsi media; b) menentukan strategi yang akan dipilih; c) pembuatan proto tipe (*draf*) media;
- 3) Langkah ketiga adalah evaluate , yaitu langkah: a) menguji prototipe media yang telah dibuat dengan mengkonsultasikannya pada konsultan ahli, baru diadakan uji coba di lapangan; b) setelah prototip diuji coba, lalu hasilnya

dianalisis; c) dan terakhir: diimplementasikan di lapangan.

3. Tinjauan tentang Media Pembelajaran *Hand Out*

Handout merupakan salah satu bentuk media cetak yang mudah dikembangkan dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Jika dibandingkan dengan modul, *handout* lebih sederhana. Hal ini sesuai dengan fungsi *handout* sebagai pelengkap materi ajar. Meskipun pelengkap, tidak berarti *handout* dapat dikembangkan begitu saja. Ada rambu-rambu yang harus diikuti jika kita ingin mendapatkan *handout* yang baik.

Manfaat utama *handout* adalah melengkapi kekurangan materi, baik materi yang diberikan dalam buku teks maupun materi yang diberikan secara lisan. *Handout* dapat berisi penjelasan singkat dan atau elaborasi tentang suatu materi bahasan, menjelaskan kaitan antartopik, memberi pertanyaan dan kegiatan pada para pembacanya, dan juga dapat memberikan umpan balik dan langkah tindak lanjut.

a. Tahap-Tahap Pengembangan *Handout*

Tahapan pengembangan *handout* tidak jauh berbeda dengan tahapan pengembangan modul. Yang membedakan keduanya, bahwa *handout* tidak selengkap modul. Jika modul dikembangkan untuk mencapai target pembelajaran tertentu maka *handout* dikembangkan untuk menutup kelemahan atau sebagai komplemen dari modul/buku/sumber belajar lain yang digunakan.

Jika dilihat dari macamnya, *handout* dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu *handout* yang terlepas sama sekali dari buku utamanya dan bagian yang tak terpisahkan dari buku/modul yang digunakan untuk materi tertentu.

Handout akan berisi materi baru jika dalam perkembangan pembelajaran ditemukan konsep/pemikiran atau masalah baru yang belum dibahas dalam modul/buku sumber yang digunakan. Sementara itu, *handout* akan berisi penjelasan yang lebih lengkap dari materi yang sudah di bahas dalam modul/buku atau diberikan dalam pembelajaran lisan.

Aspek yang harus diperhatikan pada saat mengembangkan *handout* adalah kedalaman dan banyaknya materi. Jika informasi yang diberikan terlalu sedikit, pembaca tidak akan memperoleh manfaat apa-apa dari *handout*. Sebaliknya, jika informasi dalam *handout* terlalu banyak, pembaca akan malas untuk membacanya. Tahapan pengembangan *handout* adalah sebagai berikut:

- 1) Mengevaluasi bahan ajar yang digunakan dengan menggunakan kompetensi dasar.
- 2) Berdasarkan evaluasi, putuskan materi yang harus dikembangkan dengan menggunakan *handout*, baru atau pengayaan.
- 3) Memutuskan isi *handout* : *overview* atau ringkasan.
- 4) Memutuskan cara penyajian: narasi, tabel, gambar, diagram, atau kombinasi semua ini.

Handout dapat dikembangkan dengan beragam isi, misalnya:

- 1) Peta atau diagram konsep yang menghubungkan antar topik atau bagian dalam topik;
- 2) *Anotated bibliografi*. Kumpulan abstrak dari sumber yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari akan sangat bermanfaat bagi peserta didik.

Handout yang berisi *anotated bibliografi* ini akan membantu pembaca yang membutuhkan informasi lebih lanjut tentang materi ajar tertentu;

- 3) Informasi tambahan untuk meluruskan kesalahan dan bias yang ada dalam bahan ajar;
- 4) Memberikan contoh baru dan contoh tambahan untuk konsep yang sulit dipahami peserta didik. Contoh-contoh ini dapat disesuaikan dengan kondisi dan latar belakang peserta didik agar pemahaman dapat ditingkatkan; dan
- 5) Memberikan kasus untuk dipelajari dan diselesaikan, baik secara individu maupun kelompok.

Handout dapat diisi dengan informasi dalam bentuk naratif deskriptif, tabel, diagram, gambar, dan foto. Pilihan penggunaan kata-kata, tabel, atau gambar ini tergantung dari materi yang akan disajikan. Sama seperti dalam pengembangan modul, diagram, grafis, gambar, foto dan yang sejenis lainnya digunakan jika penjelasan dengan kata-kata tidak atau kurang dapat mencerminkan konsep yang diinginkan. Ada beberapa alasan yang menyebabkan gambar banyak digunakan pada saat kita mencoba menyampaikan sesuatu, termasuk pada saat kita mengembangkan *handout*. Berikut ini sepuluh manfaat yang melatarbelakangi penggunaan gambar.

- 1) *Hiasan*. Gambar yang berfungsi sebagai hiasan atau dekorasi dalam *handout* dapat dimanfaatkan untuk mengurangi kebosanan.
- 2) *Alat motivasi*. Gambar, jika dipilih dengan tepat, dapat dimanfaatkan untuk memotivasi peserta didik untuk terus menekuni materi yang ada dalam *handout*.

- 3) *Menyampaikan perasaan.* Melalui gambar dapat dikirimkan pesan yang mencerminkan perasaan, misalnya gambar ini yang mencerminkan niat untuk mencapai target.
- 4) *Mempengaruhi.* Gambar dapat mempengaruhi orang yang melihatnya.
- 5) *Ilustrasi.* Gambar dapat membantu kita untuk membayangkan pesan yang ingin disampaikan.
- 6) *Deskripsi.* Narasi saja kadang tidak mencukupi, dengan gambar informasi yang ingin disampaikan dapat lebih jelas dipahami.
- 7) *Menjelaskan.* Satu gambar dapat menjelaskan bahwa cuaca berawan.
- 8) *Penyederhanaan.* Melalui gambar dapat dilakukan penyederhanaan cara menyampaikan konsep tanpa mengurangi arti.
- 9) *Kuantifikasi.* Ada orang yang kesulitan jika harus berhubungan dengan angka. Dengan bantuan gambar (*pictogram, bar chart, pie chart, atau line graph*) pesan akan lebih mudah diterima.
- 10) *Problem posing.* Gambar juga dapat digunakan untuk memunculkan masalah. Gambar kebakaran hutan, misalnya, dapat menimbulkan polemik tentang perlunya menjaga kelestarian hutan. Perlu diperhatikan pada saat menggunakan gambar adalah bahwa manfaat yang kita inginkan dari satu gambar tertentu tidak dikalahkan oleh manfaat lain yang mungkin bertolak belakang dengan manfaat yang kita inginkan tersebut.

Untuk menghindari hal tersebut, ada enam faktor yang harus diperhatikan pada saat menggunakan gambar, yaitu:

- 1) *Jelaskan fungsinya.* Gambar yang dimaksudkan untuk menjelaskan atau memunculkan masalah sebaiknya diinformasikan secara eksplisit sehingga peserta didik memperhatikan gambar tersebut.
- 2) *Seimbangkan fungsi.* Jangan sampai fungsi gambar yang lebih minor berakibat negatif pada fungsi mayor yang sebenarnya kita tuju.
- 3) *Tentukan aktivitas.* Jika menggunakan gambar, pastikan bahwa peserta didik membaca gambar tersebut. Informasi yang diberikan gambar jangan diulang dalam narasi sehingga peserta didik harus melihat gambar untuk dapat memahami materi.
- 4) *Konvensi.* Pastikan bahwa peserta didik memahami konvensi yang digunakan dalam gambar. Jika perlu, jelaskan dalam teks sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam gambar dapat diterima dengan benar.
- 5) *Batasi informasi.* Jangan memunculkan terlalu banyak informasi pada satu gambar. Meskipun secara teori satu gambar dapat memberikan banyak informasi, coba untuk membatasi informasi yang ingin disampaikan.
- 6) *Hindari SARA.* Jangan gunakan gambar yang dapat memicu SARA.

b. Pemanfaatan Medium *Handout* Dalam Proses Pembelajaran

Handout dapat dikembangkan untuk beragam alasan, tetapi alasan yang paling utama adalah melengkapi kekurangan yang ditemukan dalam bahan ajar (baik dalam bentuk tercetak maupun non cetak). Melalui *handout* diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Dalam proses pembelajaran, *handout* dapat digunakan untuk tujuan, antara lain :

- 1) *Bahan rujukan. Handout* berisi materi (baik baru maupun pedalaman) yang penting untuk diketahui dan dikuasai peserta didik. Keuntungan lain adalah materi *handout* relatif baru sehingga peserta didik dapat diekspose dengan isu mutakhir. Di samping itu, komunikasi antara peserta didik dan fasilitator dapat dikembangkan melalui *handout*.
- 2) *Pemberi motivasi*. Melalui *handout*, fasilitator dapat menyelipkan pesan-pesan sebagai motivator.
- 3) *Pengingat*. Materi dalam *handout* dapat digunakan sebagai pengingat yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mempelajari materi sesuai urutan yang dianjurkan dan juga membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan yang diminta.
- 4) *Memberi umpan balik*. Umpan balik dapat diberikan dalam bentuk *handout* dan tidak berhenti hanya pemberian umpan balik tetapi dapat pula diikuti dengan langkah-langkah berikutnya.
- 5) *Menilai hasil belajar*. Tes yang diberikan dalam *handout* dapat dijadikan alat mekanisme untuk mengukur pencapaian hasil belajar.

Penggunaan *handout* dalam proses pembelajaran ini akan lebih bermanfaat jika dibarengi dengan penggunaan cara dan media lain yang saling mendukung. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal diperlukan pemilihan pemanfaatan media belajar yang terintegrasi.

4. Tinjauan Hasil Belajar

Hasil dari proses belajar mengajar diperlukan untuk mengukur seberapa besar tingkat pemahaman siswa. Hasil belajar dapat diperoleh dengan

melakukan evaluasi dari proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa yang ditulis oleh Muslihati (2005) dalam forum.upi.edu. Menurut Woordworth (dalam Ismiyhani, 2000), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Woordworth juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai. Bloom merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi domain (ranah) kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Winkel dalam Ismiyahni, 2000).

Dalam ranah kognitif, hasil belajar tersusun dalam enam tingkatan. Enam tingkatan tersebut ialah, (1) Pengetahuan atau ingatan, (2) Pemahaman, (3) Penerapan, (4) Sintesis, (5) Analisis dan, (6) Evaluasi.

Adapun ranah psikomotorik terdiri dari lima tingkatan yaitu, 1) Peniruan (menirukan gerak), 2) Penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak), 3) Ketepatan (melakukan gerak dengan benar), 4) Perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar), 5) Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar). Sedangkan ranah afektif terdiri dari lima tingkatan yaitu, 1) Pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu), 2) Merespon (aktif berpartisipasi), 3) Penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu), 4) Pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai

yang dipercaya), dan 5) Pengamalan (menjadikan nilai-nilai sebagian bagian dari pola hidup).

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Sudarwan (1995) ada lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain :

- 1) Waktu yang tersedia untuk menyelesaikan suatu bahan atau skope yang telah ditentukan.
- 2) Usaha yang dilakukan oleh individu untuk menguasai bahan tersebut.
- 3) Bahan seseorang yang sifatnya individual.
- 4) Kualitas pembelajaran atau tingkat kejelasan pembelajaran, misalnya strategi pembelajaran yang diterimanya dan pengaturan untuk pembelajaran tersebut.
- 5) Kemampuan siswa untuk mendapatkan manfaat yang optimal dari keseluruhan proses belajar mengajar yang sedang dihadapinya.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yang paling utama yaitu, kualitas pembelajaran atau tingkat kejelasan pembelajaran. Karena hal ini cukup berpengaruh dalam proses penyampaian materi dan proses pembahasan siswa pada materi. Selain itu, hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu aspek kognitif (aspek kognitif digunakan untuk mengukur kemampuan dan keterampilan intelektual.), psikomotorik (menitikberatkan pada ketrampilan seseorang dalam melakukan suatu gerakan atau tindakan dalam proses pembelajaran), dan afektif (aspek afektif digunakan sebagai dasar pengukuran sikap dan keaktifan siswa). Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah

peserta didik sudah menguasai suatu kompetensi atau belum. Fungsi hasil belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam program tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan, disamping itu hasil belajar juga berguna sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menentukan apakah perlu melakukan bimbingan atau diagnosis terhadap anak didik.

5. Tinjauan Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi atau tes, ujian, ulangan, menggambarkan sejauh mana hasil belajar yang dicapai siswa dan terhadap mutu dan tidaknya proses belajar mengajar yang dilakukan.(Winkle, 1999).

Usmah, dkk (1993: 135) berpendapat bahwa dengan adanya evaluasi dalam pembelajaran maka dapat diketahui :

- a. Prestasi hasil belajar siswa setelah proses belajar mengajar selesai.
- b. Ketepatan metode mengajar.
- c. Tercapainya atau tidaknya tujuan instruksional yang dirumuskan.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Syah (1991: 141) bahwa “Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi hasil belajar mata pelajaran PKK tentang pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan merupakan penilaian untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat memahami materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan.

Dijelaskan lebih lanjut oleh Arsyad (2003: 175) evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelas dan kelompok individu perorangan, observasi mengenai perilaku siswa, dan evaluasi media yang telah tersedia. Kegagalan mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan tentu saja merupakan indikasi ada ketidakberesan dalam proses belajar mengajar khususnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa media berperan penting dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik akan mempengaruhi penguasaan materi pada siswa. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi diperlukan alat penilaian/tes. Tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, sikap intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Zuriah, 2001: 152). Seorang guru sebagai pengajar harus dapat menyusun alat penilaian dengan benar. Alat penilaian yang baik menurut Zuriah (2001: 152) adalah sebagai berikut :

a. *Objektive*

Dalam memberikan nilai kuantitatif terhadap jawaban, unsur subyektivitas penilai tidak ikut mempengaruhi.

b. *Valid*

Artinya tes tersebut benar-benar dapat mengungkap aspek yang diselidiki secara tepat dengan kata lain memiliki ketetapan yang tinggi dalam mengungkap aspek-aspek yang diukur.

c. *Reliable*

Tes tersebut mampu memberikan hasil yang relatif tetap apabila dilakukan secara berulang pada kelompok individu yang sama, dengan kata lain memiliki tingkat ketepatan tinggi dalam mengungkap aspek yang akan diukur.

d. *Diagnostik*

Tes memiliki daya pembeda dalam arti mampu memilah-milah individu yang memiliki kemampuan yang tinggi sampai dengan angka yang terendah dalam aspek yang akan diungkapkan.

Sebuah tes yang telah memenuhi persyaratan dalam membuat tes yang baik akan mempermudah dalam mengukur kemampuan siswa.

6. Tinjauan Pembelajaran Ketrampilan PKK

a. Kompetensi Pembelajaran Ketrampilan PKK

Menurut Sutari Imam Barnadib (1991: 1) Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) adalah suatu pendidikan yang memusatkan perhatiannya pada kesejahteraan keluarga pada umumnya dengan segala aspek-aspek yang penting. Ketrampilan PKK adalah mata pelajaran yang berisi kemampuan konseptual, apresiasif, dan kreatif, produktif dengan menghasilkan benda produk kerajinan atau produk teknologi yang memberi penekanan pada penciptaan benda-benda fungsional dari karya kerajinan teknologi sederhana yang tertumpu pada ketrampilan tangan (Depdiknas, 2004: 6).

Pada dasarnya ketrampilan PKK merupakan salah satu materi pelajaran ketrampilan sekolah dasar termasuk SMP yang materinya terdiri dari tata boga dan tata busana dimana ketrampilan PKK merupakan mata pelajaran mulok.

Pembelajaran ketrampilan PKK di SMP Negeri 1 Kalibawang wajib diikuti oleh kelas VII, VIII dan IX dan merupakan mata pelajaran produktif. Pembelajaran ketrampilan PKK ini merupakan mata pelajaran pilihan dan dilaksanakan selama sekali dalam satu minggu. Pembelajaran ketrampilan PKK ini terdiri dari beberapa standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Tabel 1. Kompetensi Pembelajaran Keterampilan PKK

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Ajar
15. Mengapresiasikan Karya Teknologi Pengolahan Pengawetan Bahan Makanan	15.1 Mengetahui Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang diasinkan	1. Mendiskripsikan pengertian, tujuan, prinsip, jenis-jenis pengawetan makanan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengertian pengawetan makanan ➤ Tujuan pengawetan makanan ➤ Prinsip pengawetan makanan ➤ Jenis-jenis pengawetan makanan
		2. Mendiskripsikan pengertian, fungsi, tujuan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengertian pengawetan makanan dengan teknik diasinkan ➤ Fungsi pengawetan makanan dengan teknik diasinkan ➤ Tujuan pengawetan makanan dengan teknik diasinkan
		3. Mendiskripsikan jenis alat dan bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jenis alat pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan ➤ Bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan
		4. Mendiskripsikan Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan
		5. Mendiskripsikan pengemasan, fungsi, syarat-syarat, dan bahan-bahan kemasan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengertian pengemasan ➤ Fungsi kemasan ➤ Syarat-syarat kemasan ➤ Bahan-bahan kemasan

Sumber: Silabus SMP Negeri 1 Kalibawang

1) Tinjauan Tentang Mengidentifikasi Karya Teknologi Pengolahan Pengawetan Bahan Makanan

1) Pengertian Pengawetan Makanan

Pengawetan Makanan adalah cara yang digunakan untuk membuat makanan memiliki daya simpan yang lama dan mempertahankan sifat-sifat fisik dan kimia makanan (Fitri Rahmawati, 2010).

2) Tujuan Pengawetan Makanan

- a) Bahan makanan tersebut tahan lama dan tidak mudah busuk.
- b) Dapat membuat bahan-bahan yang tidak dikehendaki seperti racun alami dan sebagainya dinetralkan atau disingkirkan dari bahan makanan (Fitri Rahmawati, 2010).

3) Prinsip Pengawetan Makanan

- a) Mencegah atau memperlambat kerusakan mikrobial;
- b) Mencegah atau memperlambat laju proses dekomposisi (autolisis) bahan pangan;
- c) Mencegah kerusakan yang disebabkan oleh faktor lingkungan termasuk serangan hama (Fitri Rahmawati, 2010).

4) Jenis Pengawetan Makanan

Jenis pengawetan makanan terdiri dari 2 macam, antara lain :

Tabel 2. Jenis Pengawetan Makanan

Secara Fisik	Secara Biologi dan Kimia
Pemanasan	Penambahan Enzim, seperti Enzim Papain dan Bromelin Penambahan Bahan Kimia, seperti Asam Sitrat, Garam dan Gula
Pendinginan	
Pengasapan	
Pengalaengan	
Pengeringan	

Sumber: (<http://wikipedia.com/pengawetan-makanan>, diakses pada Minggu, 11 Maret 2012 pukul 07.30).

5) Pengawetan Makanan Hewani dengan Teknik Diasinkan

Pengawetan Makanan Hewani dengan Teknik Diasinkan adalah upaya manusia untuk mengawetkan makan berbahan hewan dengan cara diasinkan. Tujuannya supaya bahan makanan tersebut tahan lama dan tidak mudah busuk (Soemardji, 1993).

6) Bahan dalam Pengawetan dengan Teknik Diasinkan

Bahan hewani yang dapat digunakan dalam pembuatan pengawetan makanan dengan teknik diasinkan, antara lain :

a) Ikan

Ikan merupakan sumber protein hewani yang potensial dengan kandungan protein 15-24% tergantung jenis ikannya dan daya serap 95%.

b) Udang

Udang merupakan bahan pangan yang mempunyai nilai gizi tinggi dengan kandungan protein 18-22%, lemak 0,7-2,3% dan kadar airnya 71,5-79,6%. Selain itu, mengandung vitamin B12, niasin, asam pantotenat, piridoksin, dan riblflavin.

Daging udang juga merupakan sumber mineral karena mengandung garam-garam kalsium, fosfor, tembaga, mangan, zat besi, iodin, dan zink.

c) Telur

Telur merupakan salah satu bahan makanan yang paling praktis digunakan, tidak memerlukan pengolahan yang sulit. Kegunaanya paling banyak untuk lauk pauk namun seringkali digunakan untuk obat-obatan tradisional.

Telur mengandung protein, lemak, karbohidrat. Telur biasanya juga mengandung semua vitamin yang sangat dibutuhkan kecuali vitamin C. Vitamin yang larut lemak (A, D, E, K) dan vitamin yang larut air (thiamin, riboflavin, asam pantotenat, niasin, asam folat, dan Vitamin B12).

7) Fungsi Pengawetan Makanan dari Bahan Hewani dengan Teknik Diasinkan

Fungsi pengawetan makanan dari bahan hewani dengan teknik diasinkan, antara lain :

- a) Membuat bahan makanan menjadi tahan lama
- b) Semakin bervariasi jenis bahan makanan.
- c) Dapat membuka peluang usaha bagi para pencari kerja(Soemardji, 1993).

8) Contoh Pengawetan Makanan dari Bahan Hewani dengan Teknik Diasinkan

Contoh Pengawetan Makanan dari Bahan Hewani dengan Teknik Diasinkan, antara lain :

a) Ikan Asin

Ikan asin merupakan jenis lauk pauk hewani yang dibuat melalui proses penggaraman sehingga ikan akan lebih awet dan berasa asin. Ikan asin banyak dijumpai di pasar-pasar tradisional, bahkan di pasar-pasar modern, seperti swalayan dan supermarket. Ikan asin banyak dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia karena mudah didapat dan harganya relatif murah.

b) Terasi

Terasi adalah bumbu masak yang dibuat dari ikan dan atau udang yang di fermentasikan, berbentuk seperti pasta dan berwarna hitam-coklat, kadang ditambahi bahan pewarna sehingga menjadi kemerahan. Terasi memiliki bau

yang tajam dan biasanya digunakan untuk membuat sambal terasi, tapi juga ditemukan dalam berbagai resep tradisional Indonesia.

Ada beberapa jenis terasi. Bila dilihat dari bahan dasar yang digunakan, terdapat tiga macam terasi. Ada terasi udang, ikan, dan terasi campuran antara ikan dan udang.

c) Petis

Petis merupakan produk yang mirip kecap, tetapi umumnya lebih kental, dibuat dari pemekatan air rebusan ikan dalam pembuatan pindang atau pembuatan ebi. Petis merupakan bahan makanan yang umumnya digunakan sebagai perangsang makanan (bumbu masak) yang sedap, berhizi dan mempunyai nilai yang lebih tinggi.

d) Telur Asin

Telur asin adalah telur utuh yang diawetkan dengan adonan yang dibubuhi garam

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang pernah dilakukan mengenai media pembelajaran dengan *Adobe Flash*, antara lain :

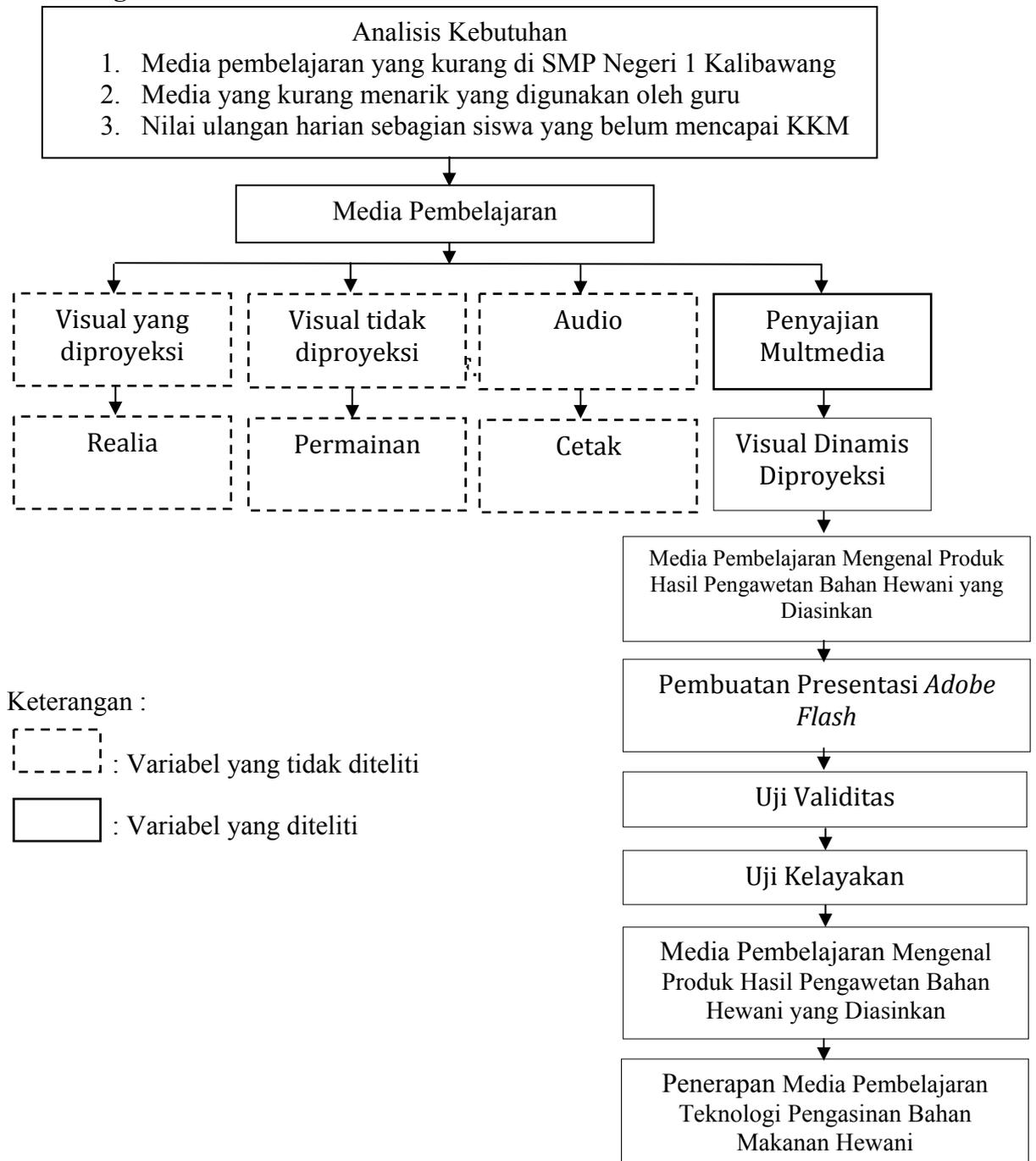
1. Penelitian yang dilakukan oleh Andy Wibowo pada tahun 2010 dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Teknik Pengukuran dengan *Adobe Flash* di SMK Muhammadiyah 1 Bantul" menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap peningkatan pengetahuan siswa meningkat sebesar 8,21, sehingga

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* memberikan kontribusi yang positif dan lebih efektif daripada yang tidak menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Adi Priadi pada tahun 2012 dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Adobe Flash CS3 Professional* dalam Pembelajaran IPS pada Materi Pokok Gejala Diastropisme dan Vulkanisme Kelas VII SMP Negeri 1 Wiradesa”, menunjukkan bahwa persentasi tanggapan siswa mengenai pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* adalah sebesar 77% dan termasuk dalam kriteria tinggi. Nilai rata-rata kelompok pre test sebesar 51,77 dan nilai rata-rata kelompok post test sebesar 73,43. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Adobe Flash CS3 Professional* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi pokok gejala diastropisme dan vulkanisme kelas VII SMP N 1 Wiradesa.

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Ketrampilan PKK.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjabaran perumusan masalah dan kajian pustaka tersebut maka hipotesis alternatif dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ada perbedaan hasil belajar antara siswa kelas VIII yang menggunakan dan tidak menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan pada Mata Pelajaran PKK SMP Negeri 1 Kalibawang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407). Model pengembangan yang digunakan adalah model prosedural yang diadaptasi dari model pengembangan desain instruksional menurut Dick & Carey dan model penelitian pengembangan menurut Borg & Gall, dengan tahap-tahap pengembangan sebagai berikut :

1. Tahap Identifikasi

Tahap identifikasi meliputi: (a) Identifikasi terhadap tujuan, karakteristik peserta didik, keahlian teknis, fasilitas, dan peralatan dan (b) Identifikasi terhadap kurikulum, untuk menentukan bahan ajar.

2. Tahap Desain dan Pengembangan

Kegiatan tahap ini adalah merancang dan mengembangkan program Langkah-langkah tahap ini adalah :

- a. Perumusan standar kompetensi
- b. Analisis standar kompetensi
- c. Identifikasi kemampuan awal dan karakteristik peserta didik
- d. Merumuskan kompetensi pembelajaram
- e. Memilih strategi pembelajaran dan pengalaman belajar
- f. Penjabaran kompetensi dasar menjadi indikator

g. Pengembangan butir uji berdasarkan acuan patokan

3. Tahap Produksi

Kegiatan dalam tahap ini yaitu membuat seluruh obyek media (*assembly*), misalnya gambar (*image*), *slide* presentasi, animasi, *sound effect* dan video.

4. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan langkah-langkah :

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan berfungsi untuk mengetahui dan merevisi kesalahan yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan. Pihak uji coba perorangan meliputi : ahli media pembelajaran, ahli materi dan soal serta uji coba kelayakan media pembelajaran kepada peserta didik sebanyak 12 siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Kalibawang.

b. Tahap Revisi

Tahapan revisi ada dua macam yaitu : (a) Perubahan terhadap materi pembelajaran dalam penyajian media pembelajaran. (b) Hasil revisi berdasarkan masukan dari uji coba akan diperoleh produk akhir.

c. Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil evaluasi dari dosen ahli materi dan ahli media setelah dilakukan uji coba keterbacaan kepada peserta didik. Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan pada mata pelajaran Keterampilan PKK merupakan produk yang akan disosialisasikan ke sekolah.

d. Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan berfungsi untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan di SMP Negeri 1 Kalibawang. Uji coba ini dilakukan pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Ketrampilan PKK dengan menggunakan metode *pretest* dan *posttest*. Uji coba ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil nilai tes kelas kontrol (Pembelajaran Berbantuan Media *Hand Out*) dan kelas eksperimen (Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kalibawang.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-September 2012.

C. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran dan Eksperimen

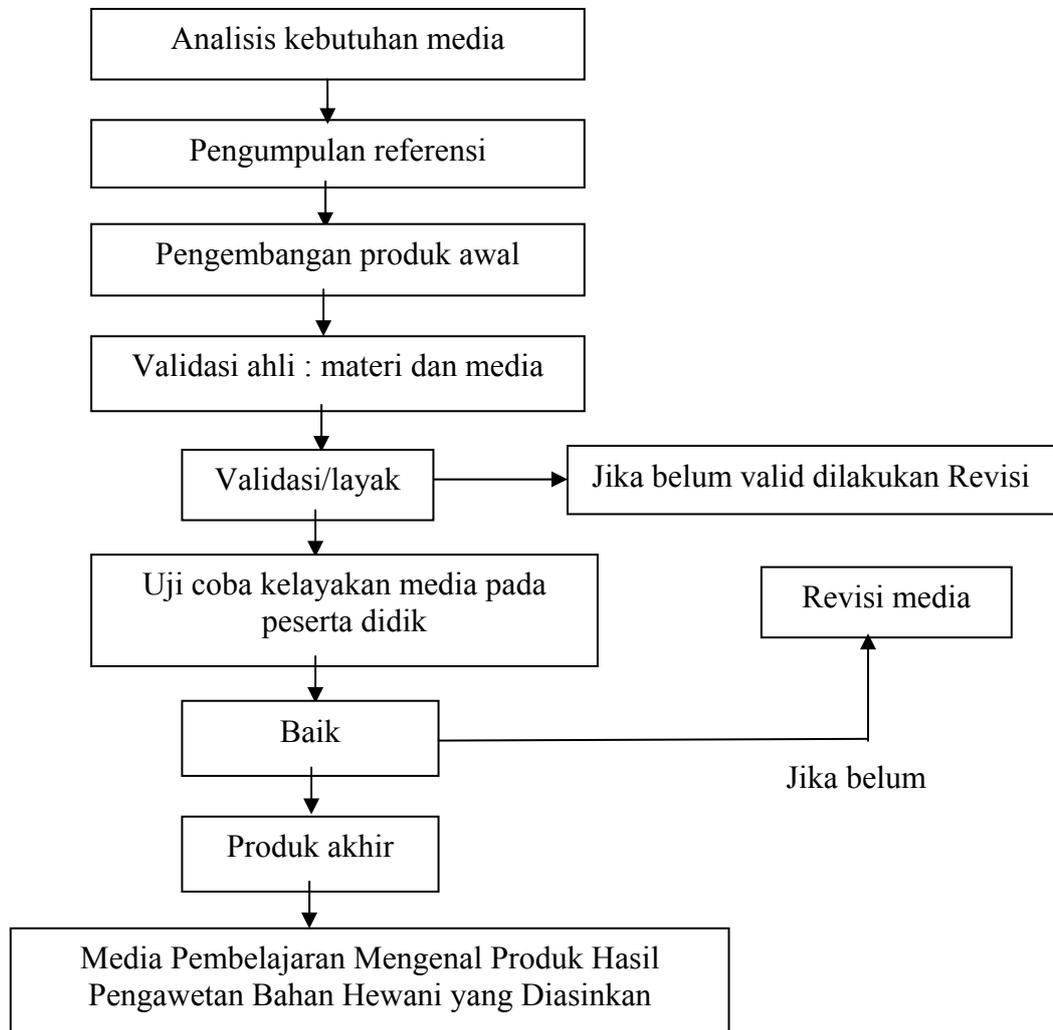
Prosedur penelitian ini dilakukan melalui dua prosedur, yaitu prosedur pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dan prosedur eksperimen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Prosedur tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

Prosedur pengembangan yang digunakan merupakan penjabaran dari model pengembangan hasil modifikasi peneliti disesuaikan dengan kebutuhan. Penjabaran model pengembangan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan media.
2. Mengembangkan produk awal.
3. Validasi ahli media dan ahli materi.
4. Uji coba produk.
5. Produk akhir.

Adapun prosedur penelitian pengembangan modul dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Skema Tahap-tahap Pengembangan Media

Keterangan :

1. Analisis kebutuhan media

Analisis kebutuhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan pada mata pelajaran Ketrampilan PKK ada beberapa tahap yang dilakukan adalah :

a. Mengkaji silabus, yaitu mempelajari kompetensi yang ada di SMP Negeri 1 Kalibawang, agar pembelajaran yang akan dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pengajaran.

b. Mengidentifikasi materi yang dibutuhkan media pembelajaran

Mengidentifikasi materi yang dibutuhkan media pembelajaran dilakukan dengan bertukar pendapat dengan guru mata pelajaran Ketrampilan PKK mengenai beberapa materi pembelajaran pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan. Dari bertukar pendapat dengan guru mata pelajaran, ada materi pelajaran tertentu yang ada dalam pembelajaran.

2. Pengumpulan referensi

Tahap dimana berbagai informasi dikumpulkan yaitu informasi tentang segala sesuatunya yang akan berhubungan dengan pengembangan produk berupa media pembelajaran yang akan diproduksi. Informasi ini diperoleh dari berbagai teori penunjang keadaan di lapangan.

3. Pengembangan produk

Tahap pengembangan produk dilakukan dengan menyusun media pembelajaran sesuai dengan tahap-tahap dalam penyusunan media pembelajaran. Penyusunan media pembelajaran dimulai dengan penentuan topik dan bahan pelajarannya. Baru sebagai langkah kedua dirumuskan tujuan-tujuan media pembelajaran yang berkenaan dengan bahan yang perlu dikuasai itu.

4. Validasi

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai pengembangan produk. Media pembelajaran akan dievaluasi oleh 3 orang ahli, yaitu 2 orang ahli

materi dan 1 orang ahli media. Dosen ahli materi yang akan mengevaluasi segala sesuatu yang berhubungan dengan materi yang akan dimuat di dalam media pembelajaran tersebut, sedangkan dosen ahli media akan mengevaluasi seluruh kelengkapan dan akseibilitas media yang berupa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Ketrampilan PKK khususnya materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan.

5. Revisi

Langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah memperbaiki kekurangan dan kelemahan media pembelajaran awal yang merupakan hasil dari evaluasi atau analisa awal dari ahli materi dan ahli media.

6. Uji coba media pada peserta didik

Uji coba media pembelajaran dilakukan pada sampel sebanyak 12 peserta didik kelas VIIIA di SMP Negeri 1 Kalibawang karena SMP N 1 Kalibawang terdiri dari 3 kelas VIII yaitu A, B dan C, sehingga peneliti mengambil kelas VIIIA untuk kelas uji coba dan kelas VIIIB dan kelas VIIC digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk penelitian.

7. Produk akhir

Produk akhir merupakan hasil evaluasi dari dosen ahli materi dan ahli media setelah dilakukan uji coba keterbacaan kepada peserta didik. Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan pada mata pelajaran Ketrampilan PKK merupakan produk yang akan disosialisasikan ke sekolah.

2. Prosedur Eksperimen

Prosedur eksperimen ini adalah sebagai berikut :

a. Pada Kelas Eksperimen

- 1) Melakukan observasi guna mengetahui kondisi di SMP Negeri 1 Kalibawang mengenai mata pelajaran teori Ketrampilan PKK, kemudian dilanjutkan mengidentifikasi lalu menganalisis masalah di sekolah tersebut.
- 2) Menetapkan media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran teori Ketrampilan PKK khususnya pada standar kompetensi mengapresiasi karya teknologi pengolahan pengawetan bahan makanan.
- 3) Melihat pengembangan silabus untuk materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan.
- 4) Menyiapkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku
 - a) Silabus
 - b) Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - c) Lembar penilaian
- 5) Menerapkan pembelajaran dengan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan pada pembelajaran pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan di SMP Negeri 1 Kalibawang.
- 6) Guru pengampu Mata Pelajaran pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan masuk ke kelas eksperimen untuk membuka pertemuan. Sebelum guru menjelaskan materi, guru memberikan soal *pretest* kepada siswa untuk

mengukur kemampuan awal siswa kemudian guru menjelaskan materi yang akan diberikan dan dipelajari pada pertemuan tersebut dan meminta siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.

- 7) Pada akhir pelajaran guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan, serta dilakukan *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.

b. Pada Kelas Kontrol

- 1) Melakukan observasi guna mengetahui kondisi di SMP Negeri 1 Kalibawang mengenai mata pelajaran Ketrampilan PKK, kemudian dilanjutkan mengidentifikasi lalu menganalisis masalah di sekolah tersebut.
- 2) Menetapkan media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran teori Ketrampilan PKK khususnya pada standar kompetensi mengapresiasi karya teknologi pengolahan pengawetan bahan makanan.
- 3) Melihat pengembangan silabus untuk materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan.
- 4) Menyiapkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku
 - a) Silabus
 - b) Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - c) Lembar penilaian

- 5) Menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *hand out* pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan pada pembelajaran teori Ketrampilan PKK di SMP Negeri 1 Kalibawang.
- 6) Guru pengampu Mata Pelajaran Ketrampilan PKK masuk ke kelas kontrol untuk membuka pertemuan. Sebelum guru menjelaskan materi, guru memberikan soal *pretest* kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian guru menjelaskan materi yang akan diberikan dan dipelajari pada pertemuan tersebut dan meminta siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan *hand out* pelajaran pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan.
- 7) Pada akhir pelajaran guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan, serta dilakukan *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pengertian populasi menurut Sugiyono (2006: 55), adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Arikunto (2002: 108), populasi adalah keseluruhan dari subyek penelitian. Berdasarkan kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang yang mengikuti mata pelajaran Ketrampilan PKK khususnya pengawetan bahan makanan dengan cara diasinkan, berjumlah 36 siswa yang terbagi dalam tiga kelas, yakni VIII A, VIII B, dan VIII C.

Tabel 4. Jumlah Populasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang

No	Kelas	Jumlah populasi
1	VIII A	12
2	VIII B	12
3	VIII C	12
	Jumlah	36

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2007:81). Sedangkan menurut Sukardi (2008: 54). Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian sampel adalah sebagian anggota populasi yang akan diteliti dalam penelitian. Pengambilan sampel atau penentuan untuk kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol dari 3 kelas yang ada dilakukan dengan cara teknik *probability sampling*, berupa *random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak (Sugiyono, 2007: 64). Penentuan secara acak dilakukan dengan maksud agar setiap kelas mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dalam penelitian, yang dirandom di sini adalah kelasnya. Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel adalah dengan undian kelas. Dari 3 kelas VIII yang ada di SMPN 1 Kalibawang kemudian masing-masing kelas diundi yang kemudian ditetapkan bahwa kelas VIII B dan VIII C yang

mempunyai sampel setiap kelasnya sebanyak 12 siswa sebagai sampel penelitian untuk ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan pertimbangan karakteristik kelas yang relatif memiliki kesamaan dalam prestasi belajar.

Pengundian kelas ini disaksikan oleh guru pengampu mata pelajaran pengetahuan tekstil kelas VIII di SMPN 1 Kalibawang. Setelah itu didapatkan kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 5. Jumlah Populasi dan Sampel Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang

No	Kelas	Jumlah Populasi	Sampel
1	VIII B	12	12
2	VIII C	12	12
	Jumlah	24	24

E. Uji Coba Produk

1. Produk Uji Coba

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefektifan produk tersebut agar dapat diterima di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Produk hasil pengembangan yang telah selesai dibuat berupa media pembelajaran menggunakan *software adobe flash* kemudian dilakukan uji coba kepada responden.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk ini adalah siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Kalibawang. Jumlah subjek secara keseluruhan adalah 12 siswa. Guna keperluan validasi materi dipilih Dosen Pengawetan Makanan dan Guru Ketrampilan PKK

SMP Negeri 1 Kalibawang, sedangkan untuk validasi media dipilih Dosen ahli media pembelajaran.

3. Pelaksanaan Uji Coba

Pelaksanaan uji coba bertujuan untuk mengevaluasi dan merevisi suatu produk media pembelajaran yang telah dibuat. Uji coba pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Uji Coba I (Ahli Media dan Ahli Materi)

Uji coba pertama pada produk pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan pada mata pelajaran pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan dilakukan dengan dua tahap yaitu :

- 1) Tahap pertama dilakukan dengan meminta seorang ahli media pembelajaran dari Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga UNY untuk mengevaluasi produk media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash* dari sisi media pembelajaran.
- 2) Tahap kedua dilakukan dengan meminta seorang ahli materi dari Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga UNY dan Guru Ketrampilan PKK SMP Negeri 1 Kalibawang untuk mengevaluasi produk Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dari sisi materi pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk memvalidasi produk, dimana dalam penelitian dan pengembangan ini validasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pembelajaran dengan

media yang layak dilihat dari segi materi dan media. Setelah uji coba pertama dilakukan maka tahap berikutnya adalah melakukan perbaikan produk dengan mempertimbangkan saran dan masukan dari ahli media dan materi.

b. Uji Coba pada Responden Siswa

Uji coba pada responden siswa melibatkan 12 siswa berdasarkan referensi atau arahan dari guru mata diklat. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan menganstisipasi hambatan atau permasalahan awal yang muncul ketika produk tersebut digunakan. Data hasil uji coba ini digunakan untuk merevisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

c. Uji Coba Penerapan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

Media pembelajaran yang telah melewati beberapa kali pengujian serta revisi dan sudah dinyatakan layak selanjutnya diuji cobakan untuk diterapkan dalam pembelajaran Ketrampilan PKK tentang pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan. Uji coba penerapan media pembelajaran dilakukan dengan membandingkan dua kelompok, yaitu kelas kontrol yang proses pembelajarannya menggunakan media *hand out* dengan kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ada 2 macam, yaitu :

1. Kuisisioner (Angket)

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dan bersedia memberikan respons (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Disamping itu, responden mengetahui informasi tertentu yang diminta (Riduwan, 2009:71).

Angket yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan pada Mata Pelajaran PKK SMP Negeri 1 Kalibawang. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Akhirnya indikator-indikator yang terukur ini dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden (Riduwan,

2009:87). Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut :

Tabel 6. Skala *Likert* Penilaian Angket Pendapat Siswa

No.	Kriteria	Keterangan	Nilai
1.	SS	Sangat Sesuai	4
2.	S	Sesuai	3
3.	KS	Kurang Sesuai	2
4.	TS	Tidak Sesuai	1

(Riduwan, 2009:87).

2. Tes

Tes merupakan instrumen alat ukur untuk pengumpulan data dimana dalam memberikan respon atas pertanyaan dalam instrumen (Purwanto, 2010: 63). Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda yang berisi materi tentang pengawetan bahan makana hewani dengan teknik diasinkan. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar antara siswa yang mengikuti pelajaran dengan strategi pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dan hasil belajar siswa yang mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *hand out* pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2004: 119), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti dari penelitian ini adalah menetapkan indikator dari variabel yang akan diteliti kemudian dijabarkan

menjadi butir-butir pernyataan atau pertanyaan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran ditinjau dari Penilaian Ahli Media

Instrumen untuk ahli media berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek kemanfaatan dan kualitas teknis. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran ditinjau dari Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	Butir	No. Butir
1.	Kemanfaatan	- Bantuan dalam mengajar - Motivasi Belajar - Fokus Perhatian - Mempermudah Proses Belajar - Berhubungan dengan pelajaran lain - Meningkatkan Hasil Belajar	1 2 3 4 5 6
2.	Kualitas Teknis		
	a. <i>Performance</i> Tampilan Media Pembelajaran	- Tampilan Menu - Penggunaan Tombol (<i>Button</i>) - Jenis Huruf (<i>Font Style</i>) - Bentuk Huruf (<i>Font</i>) - Ukuran Huruf (<i>Font Size</i>) - Warna Huruf (<i>Font Color</i>) - Komposisi <i>Background Color</i> - Komposisi Warna Gambar dan Foto - Komposisi Teks dan Tabel - Kualitas Foto dan Gambar - Kualitas Grafis (<i>Graphics</i>) - Kualitas Narasi - Kualitas Audio dan Video - Kualitas <i>Music</i> dan <i>Sound Effect</i> - Kualitas Animasi dan <i>Action</i> - Penggunaan <i>Movie Clip</i> - Istilah dalam Kalimat - Penggunaan Bahasa	7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
	b. Rancangan Media Pembelajaran dan Kemudahan Penggunaan	- Tampilan Keseluruhan Isi Media Pembelajaran - Dukungan <i>Music</i> dan <i>Sound Effect</i> - Tampilan Keseluruhan Gambar dan Foto - Tampilan Keseluruhan Slide Presentasi - Ukuran Layar Presentasi - Jumlah Slide Presentasi - Durasi Tampilan Slide - Kemudahan Pemahaman Bahasa - Kejelasan Keterangan - Kemudahan Penggunaan - Sistematika - Daya Tarik	25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

(Ade Koesnandar, 2000:19, Heni A. Puspitisari, 2010:2-4)

2. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran ditinjau dari Materi

Instrumen untuk ahli materi berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari relevansi materi. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran ditinjau dari Segi Materi

No.	Indikator	Butir	No. Butir
1.	Aspek Pembelajaran	- Ketepatan Materi dengan Standar Kompetensi	1
		- Kesesuaian Materi dengan Kompetensi dasar (Tujuan)	2
		- Keruntutan Materi	3
		- Kejelasan Materi	4
		- Tingkat Kesulitan	5
		- Kedalaman Materi	6
		- Materi di dalam Sub-bus Pokok Bahasan	7
		- Kejelasan Contoh pada Materi	8
		- Ketercapaian Materi	9
		- Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran	10
		- Kejelasan Target Penggunaan Media Pembelajaran	11
		- Kesesuaian dengan Situasi Siswa	12
		- Pemahaman Materi	13
		- Kesesuaian dengan Rencana Kegiatan Belajar	14
		- Ketepatan Evaluasi Materi	15
		- Kecukupan dalam Menimbulkan Interaksi Belajar Siswa	16
		- Motivasi Belajar Siswa	17
2.	Aspek Kebenaran Isi Materi	- Kebenaran Substansi	18
		- Penggunaan Bahasa	19
		- Kesesuaian Gambar	20
		- Kesesuaian Warna, Bentuk dan Alur	21
		- Ketepatan Contoh	22
		- Kebenaran Kunci Jawaban	23
		- Kesesuaian Tes dengan Kompetensi Dasar	24
		- Kesesuaian Tes dengan Indikator	25
		- Kesesuaian Tes dengan Kunci Jawaban	26
3.	Aspek Tampilan	- Tampilan Menu	27
		- Penggunaan Tombol/Button	28
		- Jenis dan Ukuran <i>Text</i>	29
		- Komposisi Warna <i>Background</i> , Foto dan Gambar	30
		- Penggunaan Foto dan Gambar sesuai dengan Isi Materi	31
		- Penggunaan Grafis (<i>Grapichs</i>) sesuai dengan Isi Materi	32
		- Penggunaan Audio dan Video sesuai dengan Isi Materi	33
		- Penggunaan Narasi sesuai dengan Isi Materi	34
		- Penggunaan Animasi sesuai dengan Isi Materi	35
		- Dukungan <i>Music</i> dan <i>Sound Effect</i>	36
		- Kemudahan Pemahaman Bahasa	37
		- Kejelasan Keterangan dengan Materi	38
		- Kemudahan Penggunaan	39
		- Motivasi belajar Siswa	40
		- Daya Tarik Siswa	41
		- Tampilan Keseluruhan Gambar dan Slide Presentasi	42

(Ade Koesnandar, 2000:19, Heni A. Puspitisari, 2010:2-4, Arief Sadiman, 2011:28)

3. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran dari Penilaian Siswa

Instrumen untuk siswa berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek materi, manfaat dan aspek media pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang penggunaan penggunaan media pembelajaran Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash*. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran ditinjau dari Penilaian Siswa

No.	Indikator	Butir	No. Butir
1.	Materi	- Ketepatan Isi Materi (Relevansi Silabus)	1
		- Kejelasan Tujuan	2
		- Relevansi Kompetensi	3
		- Kelengkapan Materi	4
		- Keruntutan Materi	5
		- Kejelasan Materi	6
		- Tingkat Kesulitan	7
		- Kedalaman Materi	8
		- Kemudahan Penggunaan	9
		- Kesesuaian dengan Situasi Siswa	10
2.	Manfaat	- Motivasi Belajar	11
		- Fokus Perhatian	12
		- Mempermudah Proses Belajar	13
		- Meningkatkan Hasil Belajar	14
		- Menambah Pengetahuan	15
3.	Media Pembelajaran	- Tampilan Menu	16
		- Penggunaan Tombol/Button	17
		- Ukuran Tulisan (Font Size)	18
		- Bentuk Tulisan (Font)	19
		- Istilah dalam Kalimat	20
		- Kualitas Foto, Gambar dan <i>Grapichs</i>	21
		- Bahasa	22
		- Kualitas Video, Audio dan Narasi	23
		- Kualitas <i>Sound</i>	24
		- Kualitas Animasi dan Gambar Penunjang	25
		- Komposisi warna gambar dan warna <i>Background</i>	26
		- Dukungan <i>Music</i> dan <i>Sound Effect</i>	27
		- Tampilan Keseluruhan Gambar dan Slide Presentasi	28
		- Ukuran Layar Presentasi dan Jumlah Slide Presentasi	29
		- Kemudahan Pemahaman Bahasa	30
		- Kejelasan Keterangan	31
		- Sistematika	32

(Ade Koesnandar, 2000:19, Heni A. Puspitisari, 2010:2-4, Arief Sadiman, 2011:28)

4. Instrumen Tes Obyektif Pilihan Ganda

Instrumen tes obyektif pilihan ganda untuk siswa berisikan materi tentang pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan. Kisi-kisi instrumen tes obyektif pilihan ganda untuk siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Mengenai Produk Hasil Pengawetan Makanan Bahan Hewani yang Diasinkan

No	Aspek	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Ajar
1.	Kognitif	15.1 Mengenal Produk Hasil Pengawetan Makanan Bahan Hewani yang Diasinkan	1. Mendiskripsikan pengertian, tujuan, prinsip, jenis-jenis pengawetan makanan	➤ Pengertian pengawetan makanan
				➤ Tujuan pengawetan makanan
				➤ Prinsip pengawetan makanan
				➤ Jenis-jenis pengawetan makanan
			2. Menjelaskan pengertian, fungsi, tujuan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan,	➤ Pengertian pengawetan makanan dengan teknik diasinkan
				➤ Fungsi pengawetan makanan dengan teknik diasinkan
				➤ Tujuan pengawetan makanan dengan teknik diasinkan
			3. Mendiskripsikan jenis alat dan bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan	➤ Jenis alat pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan
				➤ Bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan
			4. Mengidentifikasi Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan	➤ Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan
			5. Menjelaskan pengemasan, fungsi, syarat-syarat, dan bahan-bahan kemasan	➤ Pengertian pengemasan
				➤ Fungsi kemasan
				➤ Syarat-syarat kemasan
➤ Bahan-bahan kemasan				

Tabel 11. Kisi-kisi Instrumen Tes Obyektif Pilihan Ganda *Pretest*

Indikator	Materi Ajar	Tarf Kompetensi Kognitif						Σ Butir Soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1. Mendiskripsikan pengertian, tujuan, prinsip, jenis-jenis pengawetan makanan	➤ Pengertian pengawetan makanan		1					1
	➤ Tujuan pengawetan makanan	2						1
	➤ Prinsip pengawetan makanan				3			1
	➤ Jenis-jenis pengawetan makanan				4			1
2. Menjelaskan pengertian, fungsi,tujuan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan,	➤ Pengertian pengawetan makanan dengan teknik diasinkan							
	➤ Fungsi pengawetan makanan dengan teknik diasinkan	6						1
	➤ Tujuan pengawetan makanan dengan teknik diasinkan	5						1
3. Mendiskripsikan jenis alat dan bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan	➤ Jenis alat pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan		8					1
	➤ Bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan	10,1 1	7,9					4
4. Mengidentifikasi Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan	➤ Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan	13,1 6	12, 14, 15		17			6
5. Menjelaskan pengemasan, fungsi, syarat-syarat, dan bahan-bahan kemasan	➤ Pengertian pengemasan							
	➤ Fungsi kemasan				19			1
	➤ Syarat-syarat kemasan				20			1
	➤ Bahan-bahan kemasan		18					1
Σ Soal		7	8		5			20

Keteangan :

C1: Pengetahuan , C2: Pemahaman, C3: Penerapan, C4: Analisis, C5: Sintesis,
C6: Evaluasi

Tabel 12. Kisi-kisi Instrumen Tes Obyektif Pilihan Ganda *Posttest*

Indikator	Materi Ajar	Tarf Kompetensi Kognitif						Σ Butir Soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1. Mendiskripsikan pengertian, tujuan, prinsip, jenis-jenis pengawetan makanan	➤ Pengertian pengawetan makanan		1					1
	➤ Tujuan pengawetan makanan		4		2			2
	➤ Prinsip pengawetan makanan							
	➤ Jenis-jenis pengawetan makanan				3			1
2. Menjelaskan pengertian, fungsi, tujuan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan,	➤ Pengertian pengawetan makanan dengan teknik diasinkan							
	➤ Fungsi pengawetan makanan dengan teknik diasinkan	11						1
	➤ Tujuan pengawetan makanan dengan teknik diasinkan		12					1
3. Mendiskripsikan jenis alat dan bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan	➤ Jenis alat pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan		6					1
	➤ Bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan	7, 8, 9, 10,						4
4. Mengidentifikasi Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan	➤ Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan	14, 19	5, 15, 16,		13			6
5. Menjelaskan pengemasan, fungsi, syarat-syarat, dan bahan-bahan kemasan	➤ Pengertian pengemasan		17					1
	➤ Fungsi kemasan	18						1
	➤ Syarat-syarat kemasan							
	➤ Bahan-bahan kemasan		20					1
Σ Soal		8	9		3			20

Keterangan :

C1: Pengetahuan , C2: Pemahaman, C3: Penerapan, C4: Analisis, C5: Sintesis, C6: Evaluasi

H. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2008: 173). Nana Syaodih (2006: 229) menyatakan validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil suatu pengukuran menggambarkan segi/aspek yang diukur.

Uji coba instrumen berguna untuk mengetahui tingkat kesahihan (valid) dan keandalan (reliabel) instrumen, uji coba instrument dilakukan dengan menggunakan uji validitas dan realibilitas, karena validitas dan realibilitas merupakan ketentuan untuk menilai suatu alat ukur. Validitas tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Reliabel berarti instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan tetapi menghasilkan data yang sama.

Instrumen yang baik adalah harus memenuhi dua pesyaratan penting yaitu valid dan reliabel (Suharsimi Arikunto, 2006:168). Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas tersebut sebelum diadakan penelitian, instrumen tersebut diadakan uji coba terlebih dahulu. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kesahihan dan keandalan instrumen. Hasil uji coba inilah yang nantinya dijadikan dasar untuk menentukan validitas dan reliabilitas instrumen. Uji coba dilakukan sebelum pengambilan data terhadap sampel.

1. Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas kontruksi (*contract validity*) dan validitas isi (*content validity*). Validitas kontruksi (*contract*

validity) ini dilakukan dengan konsultasi dengan para ahli (*Judgement Expert*) yang sesuai dengan bidangnya, agar diperiksa dan dievaluasi secara sistematis, dikarenakan data-data yang diperoleh adalah data faktual. Hasil dari penilaian ahli tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan untuk menyempurkan instrumen hingga mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validasi ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari uji ahli media dan ahli materi menyimpulkan bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini layak digunakan dengan revisi.

Validitas isi (*content validity*) sering digunakan dalam penilaian hasil belajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui sejumlah mana peserta didik menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan dan perubahan psikologis apa yang timbul setelah pada diri peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran tertentu. Validitas isi ini sering disebut juga validitas kurikuler dan validitas perumusan. Validitas kurikuler berkenaan dengan pertanyaan apakah materi tes relevan dengan kurikulum yang sudah ditentukan. Diharapkan dengan validitas kurikuler ini timbul ketelitian yang jelas dan mencakup semua aspek yang ada dalam kisi-kisi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Validitas perumusan berkenaan dengan pertanyaan apakah aspek-aspek dalam soal itu betul-betul tercakup dalam perumusan tentang apa yang hendak diukur (Zaenal Arifin,2009).

Penelitian ini dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrument yang telah disusun dan meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment experts*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis

apakah butir-butir tersebut telah mewakili apa yang hendak di ukur. *Judgement Expert* instrumen dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli evaluasi (soal), ahli materi, dan guru mata pelajaran di SMP Negeri 1 Kalibawang.

Pada setiap instrumen tes terdapat butir-butir pertanyaan, untuk menguji validitas butir-butir instrument lebih lanjut, maka setelah pengujian dari ahli selesai maka diteruskan uji coba instrumen. Instrumen yang telah disetujui para ahli kemudian diuji cobakan pada kelas VIII A di SMP Negeri 1 Kalibawang sebanyak 12 orang.

Untuk uji validitas soal pilihan ganda menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan rumus :

$$r_{hitung} = \frac{N \sum xy (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana :

- r_{xy} = Koefisien Korelasi antara Variabel x dan y
- N = Jumlah Subyek
- $\sum x$ = Jumlah Nilai x
- $\sum x^2$ = Jumlah Nilai x kuadrat
- $\sum y$ = Jumlah Nilai y
- $\sum y^2$ = Jumlah Nilai y kuadrat
- $\sum xy$ = Jumlah Nilai x dan y

(Riduwan, 2009:98)

Setelah diperoleh hasil validitas tersebut kemudian diuji juga tingkat signifikansinya dengan menggunakan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana :

- t = Nilai t_{hitung}
- r = Koefisien korelasi hasil r_{hitung}
- n = Jumlah responden

(Riduwan, 2009:98)

Nilai t_{hitung} kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan ($dk = n-2$). Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti instrumen tersebut valid, sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti instrumen tersebut tidak valid.

a. Uji Validitas Butir Soal *Pretest* dan *Posttest*

Perhitungan data hasil uji coba instrumen untuk validitas butir soal dengan menggunakan *Microsoft Excel 2007*. Instrumen dikatakan valid jika memiliki validitas $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen pilihan ganda *pretest* dan *posttest* setelah dilakukan perhitungan dari total item 20 soal tes pilihan ganda diketahui ada 20 item valid, dapat dilihat dalam tabel 13 dan 14 sebagai berikut :

Tabel 13. Uji Validitas Butir Soal *Pretest*

No. Soal	Jumlah	Keterangan
-	-	Sangat Tinggi
12	1	Tinggi
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 18, 19	16	Cukup Tinggi/sedang
16, 17, 20	3	Rendah
-	-	Sangat Rendah (tidak valid)

Tabel 14. Uji Validitas Butir Soal *Posttest*

No. Soal	Jumlah	Keterangan
2, 4, 5, 7	4	Sangat Tinggi
3, 8, 9, 10, 14	5	Tinggi
6, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10	Cukup Tinggi/sedang
1	1	Rendah
-	-	Sangat Rendah (tidak valid)

Penelitian ini juga dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang telah disusun dan meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment experts*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis

apakah butir-butir tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur dan diketahui bahwa instrumen tersebut sudah sesuai. Dengan demikian jika dilihat dari penghitungan butir soal dan dari pertimbangan para ahli instrumen tersebut menyatakan valid maka instrument tes tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data.

b. Uji Validitas Angket Pendapat Siswa

Perhitungan data hasil uji coba instrumen untuk validitas angket pendapat siswa dengan menggunakan *Microsoft Excel 2007*. Instrumen dikatakan valid jika memiliki validitas $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen angket pendapat siswa setelah dilakukan perhitungan dari total item pernyataan 32 item, diketahui 32 item pernyataan valid, dapat dilihat dalam tabel 15 sebagai berikut :

Tabel 15. Uji Validitas Angket Pendapat Siswa

No. Soal	Jumlah	Keterangan
32	1	Sangat Tinggi
7, 13, 15, 16, 22, 29, 30, 31	8	Tinggi
2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 28	20	Cukup Tinggi/sedang
1, 10, 27	3	Rendah
-	-	Sangat Rendah (tidak valid)

Penelitian ini juga dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang angket pendapat siswa yang telah disusun dan meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment experts*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur dan diketahui bahwa instrumen tersebut sudah sesuai. Dengan demikian jika dilihat dari penghitungan butir item pernyataan yang terdapat dalam angket

pendapat siswa dan dari pertimbangan para ahli instrumen tersebut menyatakan valid maka instrument angket pendapat siswa tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data.

2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki tingkat keajegan dalam hasil pengukuran. Uji reliabilitas dilakukan untuk memeproleh gambaran keajegan suatu instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu intrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena intrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006:178).

Pendapat yang dikemukakan oleh Nana Syaodih (2006:229) reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan/ketetapan hasil pengukuran. Instrumen memiliki tingkat realibilitas yang memadai, jika hasil yang sama/relatif sama dihasilkan setelah beberapa kali pengujian. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Metode Belah Dua (*Split Half Method*). Cara yang digunakan untuk mengetahui reliabilitas setengah tes dengan cara membelah atas item-item genap dan item-item ganjil, disebut juga dengan belahan ganjil-genap.

Sedangkan untuk mencari reliabilitas seluruh tes digunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2.r_b}{1+r_b}$$

Dimana :

r_{11} = Koefisien reliabilitas internal seluruh item

r_b = Korelasi *Product Moment* antara belahan (ganjil-genap) atau (awal-akhir)
(Riduwan, 2009:102)

Selanjutnya dari perhitungan tersebut diatas diinterpretasikan pada interpretasi nilai r , maka koefisien korelasinya dikategorikan pada kriteria nilai sebagai berikut :

- Antara 0,800 sampai dengan 1,000 : sangat tinggi
 - Antara 0,600 sampai dengan 0,799 : tinggi
 - Antara 0,400 sampai dengan 0,599 : sedang
 - Antara 0,200 sampai dengan 0,399 : rendah
 - Antara 0,000 sampai dengan 0,199 : sangat rendah (tidak valid)
- (Riduwan, 2009:98)

a. Uji Relibilitas Butir Soal *Pretest* dan *Posttest*

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Metode Belah Dua (*Split Half Method*). Cara yang digunakan untuk mengetahui reliabilitas setengah tes dengan cara membelah atas item-item genap dan item-item ganjil, disebut juga dengan belahan ganjil-genap, sedangkan untuk mencari reliabilitas seluruh tes digunakan rumus *Spearman Brown*. Perhitungan data hasil uji coba instrumen untuk reliabilitas butir soal dengan menggunakan *Microsoft Excel 2007*. Instrumen dikatakan reliabel jika memiliki validitas $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil uji reliabilitas instrumen pilihan ganda *pretest* dan *posttest* dari total item 20 soal tes pilihan ganda, dapat dilihat dalam tabel 16 sebagai berikut :

Tabel 16. Uji Reliabilitas Butir Soal *Pretest* dan *Posttest*

Uji Realibilitas Butir Soal <i>Pretest</i>		Uji Reliabilitas Butir Soal <i>Posttest</i>	
r_{hitung}	0, 982	r_{hitung}	0, 977
r_{tabel}	0, 632	r_{tabel}	0, 632
Kriteria	Reliabel	Kriteria	Reliabel
Kategori	Sangat Tinggi	Kategori	Sangat Tinggi

Berdasarkan perhitungan reliabilitas butir soal *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan Metode Belah Dua (*Split Half Method*) dengan cara belahan ganjil-genap, diperoleh bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu pada butir soal *pretest* ($0,982 > 0,632$) dan pada butir soal *posttest* ($0,977 > 0,632$), maka instrumen butir soal *pretest* dan *posttest* tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai pengambilan data.

b. Uji Reliabilitas Angket Pendapat Siswa

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Metode Belah Dua (*Split Half Method*). Cara yang digunakan untuk mengetahui reliabilitas setengah angket dengan cara membelah atas item-item genap dan item-item ganjil, disebut juga dengan belahan ganjil-genap, sedangkan untuk mencari reliabilitas seluruh angket digunakan rumus *Spearman Brown*. Perhitungan data hasil uji coba instrumen untuk reliabilitas angket dengan menggunakan *Microsoft Excel 2007*. Instrumen dikatakan reliabel jika memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil uji reliabilitas instrumen angket dari total item 32 item pernyataan, dapat dilihat dalam tabel 17 sebagai berikut :

Tabel 17. Uji Reliabilitas Angket Pendapat Siswa

Uji Reliabilitas Angket Pendapat Siswa	
r_{hitung}	0,984
r_{tabel}	0,632
Kriteria	Reliabel
Kategori	Sangat Tinggi

Berdasarkan perhitungan reliabilitas instrumen angket dari total item 32 item pernyataan dengan menggunakan Metode Belah Dua (*Split Half Method*) dengan cara belahan ganjil-genap, diperoleh bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu pada instrumen angket dari total item 32 item pernyataan ($0,984 > 0,632$), maka

instrumen angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai pengambilan data.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

Teknik analisis data yang dipergunakan adalah teknik analisis deskriptif, teknik analisis diskriptif adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasinya (Sugiyono, 2008:208).

Untuk menentukan kategori kelayakan dari Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini dipakai skala pengukuran *Likert*. Data yang digunakan ditransformasikan lebih dahulu berdasarkan boot skor yang telah ditetapkan menjadi data kuantitatif yakni 1, 2, 3, dan 4. Teknik penyajian yang digunakan antara lain :

- a. Nilai Rerata Ideal (Mi)
- b. Simpangan Deviasi (SDi)
- c. Sum (Jumlah Rerata Skor yang didapat)
- d. Skor Tertinggi, dan
- e. Skor Terendah

Meninjau kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dapat dilihat dari tabel 18 di bawah ini :

Tabel 18. Kategori Skala *Likert*

No.	Kriteria	Keterangan	Nilai
1.	SS	Sangat Sesuai	4
2.	S	Sesuai	3
3.	KS	Kurang Sesuai	2
4.	TS	Tidak Sesuai	1

Untuk menentukan kelayakan suatu data penelitian digunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 M_i &= \frac{1}{2} (\text{Skor Tertinggi Ideal} + \text{Skor Terendah Ideal}) \\
 SD_i &= \frac{1}{6} (\text{Skor Tertinggi Ideal} - \text{Skor Terendah Ideal}) \\
 SL &= X > M_i + 1,5 (SD_i) \\
 L &= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i) \\
 TL &= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i \\
 STL &= X < M_i - 1,5 (SD_i)
 \end{aligned}$$

(Suharsimi Arikunto, 1993:10)

Skor yang diperoleh dari angket kemudian dikonversikan menjadi nilai pada skala 4 (Djemari Mardapi, 2008:123) yang diperlihatkan seperti tabel 20 di bawah ini :

Tabel 20. Tabel Skala *Likert*

No.	Interval Skor	Kategori	Nilai
1.	$X > M_i + 1,5 (SD_i)$	SS	4
2.	$M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$	S	3
3.	$M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$	KS	2
4.	$X < M_i - 1,5 (SD_i)$	TS	1

Keterangan :

$$\begin{aligned}
 X &= \text{Jumlah skor pada setiap butir soal} \\
 M_i &= \text{Nilai rerata ideal} \\
 SD_i &= \text{Standar Deviasi}
 \end{aligned}$$

Untuk mendapatkan skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap media pembelajaran menggunakan rumus terhadap di atas. Dengan berpedoman pada rumus di atas akan lebih mudah memberikan suatu kriteria nilai bahwa media pembelajaran yang telah diuji cobakan sudah

layak atau belum untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik dari segi aspek materi, aspek kemafaatan dan aspek media pembelajaran.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji komparasi, sesuai dengan tujuan dalam penelitian, data yang telah didapat perlu dikaji secara teoritis. Data dalam penelitian ini data berbentuk interval dan hipotesis yang diajukan adalah hipotesis komparatif yaitu menentukan adanya perdedaan efektivitas antara dua strategi pembelajaran tersebut. Maka sesuai dengan penjelasan dari Sugiyono (2002: 119) statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel bila datanya berbentuk interval/ratio adalah menggunakan *t-test*, sedangkan untuk analisisnya menggunakan teknik pengujian statistik dan juga menggunakan uji persyaratan analisis yang terdiri dari beberapa jenis pengujian, yaitu uji normalitas, uji homogenitas

a. Uji Persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini digunakan teknik Chi-Kuadrat (χ^2). Metode chi-kuadrat (χ^2) digunakan untuk mengadakan pendekatan (mengestimate) dari beberapa faktor atau mengevaluasi frekuensi yang diselidiki atau frekuensi hasil observasi (f_o) dengan frekuensi yang diharapkan (f_e) dari sampel apakah terdapat hubungan atau perbedaan yang signifikan atau tidak. Untuk mengatasi permasalahan seperti ini, maka perlu

diadakan teknik pengujian yang dinamakan pengujian χ^2 . Metode χ^2 menggunakan data nominal (deskript), data tersebut diperoleh dari hasil menghitung. Sedangkan besarnya nilai χ^2 bukan merupakan ukuran derajat hubungan atau perbedaan. Rumus yang digunakan untuk menghitung χ^2 sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fe)}{fe}$$

Dimana:

χ^2 = Nilai Chi-Kuadrat

fo = frekuensi yang diobservasi (frekuensi empiris)

fe = frekuensi yang diharapkan (frekuensi teoritis)

(Riduwan, 2009: 132)

Tabel 21. Rangkuman Hasil Uji Normalitas (χ^2) Kelas Kontrol

No	Soal	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	0,75	11,07	Normal
2	<i>Posttest</i>	3	11,07	Normal

Tabel 22. Rangkuman Hasil Uji Normalitas (χ^2) Kelas Eksperimen

No	Soal	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	5,44	11,07	Normal
2	<i>Posttest</i>	10	11,07	Normal

Data dikatakan berdistribusi normal apabila $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan. Hasil uji normalitas variabel penelitian dapat diketahui bahwa semua variabel penelitian bahwa $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, maka data berdistribusi normal, dapat disimpulkan bahwa semua variabel penelitian berdistribusi normal dan selanjutnya dapat digunakan untuk uji hipotesis.

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas antara dua kelompok atau lebih. Uji homogenitas dengan menggunakan uji-F hal ini dilakukan karena merupakan salah satu cara untuk menguji homogenitas data yang dapat diketahui dengan penghitungan menggunakan *Microsoft Excel* 2007. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil tes dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

(Riduwan, 2009:120)

Dengan bantuan *Microsoft Excel* 2007 menghasilkan nilai F yang dapat menunjukkan variansi tersebut homogen atau tidak. Syarat agar variansi bersifat homogen apabila nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti Homogen, sedangkan $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti Tidak Homogen.

Tabel 23. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
1	Kelas Kontrol	1,34	2,82	Homogen
2	Kelas Eksperimen	1,17	2,82	Homogen

Syarat agar variansi bersifat homogen apabila nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti Homogen, sedangkan $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti Tidak Homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas kelas kontrol, nilai tes diketahui nilai F_{hitung} sebesar 1,34 dengan F_{tabel} sebesar 2,83, $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($1,34 < 2,82$) jadi dikatakan bahwa tes tersebut homogen. Sedangkan Hasil perhitungan uji homogenitas kelas eksperimen, nilai tes diketahui nilai F_{hitung} sebesar 1,17 dengan F_{tabel} sebesar

2,82, $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($1,17 < 2,82$) jadi dikatakan bahwa tes tersebut homogen.

Oleh karena F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} , maka data nilai *pretest* dan *posttest* materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan tersebut mempunyai variansi yang homogen, maka dapat selanjutnya digunakan untuk uji hipotesis.

b. Uji-t

Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan uji t (t-test) non-parametrik. Statistik Non-Parametrik merupakan alternatif dari statistik parametrik ketika asumsi-asumsi yang mendasari dalam statistik parametrik tidak dapat terpenuhi. Statistik nonparametrik adalah prosedur statistik yang tidak mengacu pada parameter tertentu. Itulah sebabnya, statistik nonparametrik sering disebut sebagai prosedur yang bebas distribusi (*free-distribution procedures*).

Uji t-test ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Adapun kriteria yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1) Tolak H_0 dan terima H_a bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ 5 %
- 2) Terima H_0 dan tolak H_a bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ 5 %

Pengujian hipotesis dengan menggunakan t-test terdapat beberapa rumus yang digunakan, berikut ini adalah ketentuan pemilihan rumus t-test yang akan digunakan (Sugiyono, 2009:179) :

- 1) Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-test, baik *Separated Varian/ Pooled Varian*. Untuk melihat harga t_{tabel} digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$

- 2) Bila jumlah anggota sampel $n_1 \neq n_2$ dan varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-test, *Pooled Varian*. Untuk melihat harga t_{tabel} digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$
- 3) Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varian homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-test, baik *Separated Varian/ Pooled Varian*. Untuk melihat harga t_{tabel} digunakan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$.
- 4) Bila jumlah anggota sampel $n_1 \neq n_2$ dan varian homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-test, baik *Separated Varian*, harga t sebagai pengganti t_{tabel} dihitung selisih harga t_{tabel} dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$ dibagi 2 dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

(*Separated Varian*)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(*Pooled Varian*)

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

- t = Nilai t (Ratio) yang dicari
 - \bar{X}_1 = Rata-rata hitung kelompok sampel ke-1
 - \bar{X}_2 = Rata-rata hitung kelompok sampel ke-2
 - S_1^2 = Simpangan baku kelompok sampel ke-1
 - S_2^2 = Simpangan baku kelompok sampel ke-2
 - n_1 = Jumlah sampel kelompok ke-1
 - n_2 = Jumlah sampel kelompok ke-2
- (Sugiyono, 2009:179)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Efektivitas Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang.

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* dengan menggunakan tes dan angket sebagai instrument penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang pada mata pelajaran Keterampilan PKK dengan kompetensi dasar mengenal produk hasil pengawetan bahan hewani yang diasinkan. Sasaran pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII B dan C yang mengikuti Keterampilan PKK khususnya ketrampilan teknologi rekayasa sebanyak 24 siswa, yang dibagi menjadi dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan setiap kelas berjumlah 12 siswa sehingga untuk penelitian ini menggunakan semua siswa yang ada di kelas. Pengambilan semua sampel tersebut dikarenakan subyek kurang dari 100 dan lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Kelompok eksperimen menggunakan pembelajaran dengan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dan kelompok kontrol dengan pembelajaran yang sudah biasa digunakan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Kalibawang yaitu dengan metode

konvensional/ceramah dengan berbantuan *hand out* materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan.

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

Pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diperoleh hasil bahwa pada proses pembelajaran Keterampilan PKK kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang, guru dalam menyampikan materi hanya menggunakan buku paket dan *hand out* yang disediakan dari sekolah, sedangkan untuk media yang digunakan hanya menggunakan media papan tulis dan benda nyata saja. Metode yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi adalah metode ceramah dan diskusi saja. Hal ini mengakibatkan kejenuhan pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran teori Keterampilan PKK kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang. Media yang sering digunakan oleh guru Keterampilan PKK adalah media papan tulis, modul, *hand out*, buku paket, dan benda nyata. Media yang akan dibuat oleh penulis untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Keterampilan PKK kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang ini adalah Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat hasil belajar siswa khususnya siswa kelas VIII.

b. Analisis Produk

Analisis produk dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang materi yang akan dituangkan dalam Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan yang dapat memenuhi Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Indikator sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Standar kompetensinya adalah Mengapreasikan Karya Teknologi Pengolahan Pengawetan Bahan Makanan, dengan kompetensi dasar mengenal produk hasil pengawetan bahan hewani yang diasinkan. Dengan indikator sebagai berikut : (1) Mendiskripsikan pengertian, tujuan, prinsip, jenis-jenis pengawetan makanan, (2) Mendiskripsikan pengertian, fungsi,tujuan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan, (3) Mendiskripsikan jenis alat dan bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan, (4) Mendiskripsikan Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan, (5) Mendiskripsikan pengemasan, fungsi, syarat-syarat, dan bahan-bahan kemasan.

Dari indikator-indikator tersebut, dibuat materi yang akan dituangkan dalam Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan. Materi yang akan ditampilkan dalam media tersebut adalah (1) Pengertian pengawetan makanan, (2) Tujuan pengawetan makanan, (3) Prinsip pengawetan makanan, (4) Jenis-jenis pengawetan makanan, (5) Pengertian pengawetan makanan dengan teknik diasinkan, (6) Fungsi pengawetan makanan dengan teknik diasinkan, (7) Tujuan pengawetan makanan dengan teknik diasinkan, (8) Jenis alat pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan,

(9) Bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan, (10) Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan, (11) Pengertian pengemasan, (12) Fungsi kemasan, (13) Syarat-syarat kemasan, (14) Bahan-bahan kemasan.

c. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

Pengembangan produk merupakan proses pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan. Adapun prosedur pengembangan media pembelajarannya meliputi beberapa tahap, yaitu : (1) Menetapkan tujuan, (2) Outline presentasi, (3) Medesain presentasi *Adobe Flash*, (4) Menambahkan Multimedia, (5) Review dan Perbaikan, (6) Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan. Dari beberapa tahapan di atas akan dijelaskan sebagai berikut :

(1)Menetapkan Tujuan

Pertama tetapkan dahulu tujuan membuat Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan. Menurut hasil observasi dengan melihat situasi proses pembelajaran Ketrampilan PKK bahwa pada proses pembelajaran teori Ketrampilan PKK guru hanya menggunakan media papan tulis, *hand out*, buku paket dan modul saja, maka penulis membuat Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan sebagai penunjang proses pembelajaran teori Ketrampilan PKK

khususnya pada materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan agar hasil belajar siswa terjadi peningkatan yang lebih baik.

Tujuan pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini diantaranya adalah untuk menyeragamkan persepsi siswa saat proses pembelajaran, dapat menambah motivasi belajar siswa karena Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini lebih menarik dengan menampilkan teks, gambar, video, animasi, musik, dan fasilitas-fasilitas lainnya. Tujuan lain pembuatan media pembelajaran ini untuk memperjelas materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkna sehingga siswa lebih mudah memahami materi tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

(2) *Outline Presentasi Adobe Flash*

Langkah yang ke dua yaitu membuat *outline* presentasi *Adobe Flash*. Pada langkah ini membuat *story board* presentasi *Adobe Flash*, menuliskan apa yang akan dituangkan dalam setiap slidanya. *Story Board* presentasi *Adobe Flash* ini dijadikan acuan dalam menuangkan materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan. Pada *story board* ini terdapat slide dengan isi sebagai berikut :

a) Menu Prolog

Menu prolog berisikan judul media pembelajaran dan logo lembaga yaitu Universitas Negeri Yogyakarta, serta pemberian tombol (*button*) untuk masuk ke slide berikutnya.

b) Menu *Home*

Menu *home* memaparkan tampilan awal (*home*) media pembelajaran dengan memberikan informasi sekilas tentang materi disertai gambar yang akan dibahas.

c) Menu Materi Ajar

Menu materi ajar memaparkan materi yang akan dibahas pada media pembelajaran tersebut. Materi ini berisi tentang definisi, bahan-bahan pembuatan, alat-alat pembuatan, proses pembuatan serta proses pengemasan produk pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan, seperti ikan asin, telur asin, terasi, dan petis dengan disertai gambar.

d) Menu Profil

Menu profil berisi tentang tim penyusun dari Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.

e) Menu Materi

Menu materi berisikan beberapa slide materi sebagai berikut :

- 1) Slide 1 : memaparkan sekilas tentang definisi pengawetan makanan secara singkat dan jelas.
- 2) Slide 2 : memaparkan sekilas tentang definisi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan.
- 3) Slide 3 – 6 : berisi materi yang berkaitan dengan bahan-bahan pengawetan makanan hewani dengan uraian materi tentang ikan, udang dan telur.
- 4) Slide 7 – 29 : berisi materi yang berkaitan dengan contoh-contoh produk pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan. Pada skide ini akan

dibahas tentang definisi bahan, alat, proses pembuatan dan pengemasan mengenai ikan asin, telur asin, terasi dan petis.

f) Menu Evaluasi

Menu evaluasi berisi tentang evaluasi dengan diberikan tiga (3) soal uraian yang harus dikerjakan oleh siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa memperhatikan dan memahami materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan.

g) *Exit*

Exit berisikan tombol untuk mengakhiri media pembelajaran tersebut. Pada exit terdapat pertanyaan pilihan apakah kita akan keluar dari media pembelajaran atau tidak.

h) *Sound Button*

Sound button berfungsi untuk mengatur seberapa keras suara/*back sound music* yang akan kita dengarkan pada media pembelajaran tersebut.

(3) *Medesain Presentasi Adobe Flash*

Setelah membuat *outline* presentasi kemudian mendesain presentasi yang meliputi pengaturan *font*, warna *background*, *backsound music*, animasi dan lain sebagainya agar media tersebut terlihat menarik.

Dalam mendesain disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembuatan serta syarat-syarat pembuatan media pembelajaran, maka akan dihasilkan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dengan warna *background* terang dan tulisan gelap pada awal tampilan media,

sedangkan tampilan slide *background* lebih cenderung gelap dengan warna tulisan yang sedikit terang agar mudah dibaca.

Jenis *font* yang digunakan pada penulisan materi sederhana menggunakan Time New Roman dan Arial dengan ukuran huruf 32 dengan background gelap karena warna huruf terang agar memudahkan untuk dibaca, sedangkan jenis *font* yang digunakan pada tampilan awal media pembelajaran jenis *Cooper Black* dengan ukuran huruf 48 dengan pemberian warna gelap karena *background* yang digunakan terang.

(4) Menambahkan Multimedia

Menambahkan multimedia ke dalam slide yaitu menambahkan *picture*, *backsound music*, animasi, *button* dan video. Gambar hampir terdapat pada tiap slide dengan letak di bawah dan di atas agar siswa tidak hanya memperhatikan gambar saja juga membaca tulisan. Gambar-gambar yang ditampilkan harus sesuai dengan materi yang disajikan agar siswa lebih jelas memahami materi yang dijelaskan.

Suara memegang peranan yang sangat penting dalam presentasi *adobe Flash*. *Sound* merupakan dimensi yang menentukan *mood* dan tercapainya tujuan presentasi. *Backsound music* disini bertujuan untuk menambah kesan presentasi *adobe Flash* dan menambah kemenarikan dari media agar siswa lebih memperhatikan materi yang diajarkan. Pemilihan *music* disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan agar siswa tidak hanya mendengarkan *music* saja tetapi memperhatikan dan memahami isi materi tersebut.

Animasi merupakan pergerakan gambar-gambar yang mengikuti suatu alur atau aturan-aturan tertentu. Pemberian animasi bertujuan untuk memberikan ketertarikan siswa agar tidak membosankan yang hanya tertuju pada teks dan gambar. Animasi yang digunakan pada Media Pembelajaran Menenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dengan memberikan animasi pada huruf pada tampilan awal media pembelajaran tersebut.

Tombol (*button*) merupakan tombol yang digunakan untuk menjalankan sebuah perintah. Tombol yang digunakan pada media pembelajaran ini meliputi tombol *start* berfungsi masuk ke media pembelajaran tersebut, tombol *next* berfungsi untuk melajukan ke tampilan slide berikutnya, tombol *previous* merupakan tombol yang berfungsi untuk mengembalikan ke tampilan slide sebelumnya, dan tombol *exit* berfungsi untuk keluar atau mengakhiri media pembelajaran tersebut.

Video memegang peranan yang sangat penting dalam presentasi multimedia. Pemberian video pada media pembelajaran ini bertujuan agar siswa lebih tertarik dengan presentasi yang ditampilkan dan siswa jauh lebih memahami materi yang diajarkan. Video yang ditampilkan pada Media Pembelajaran Menenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan adalah video yang berhubungan dengan materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan yaitu video pembuatan telur asin.

(5) *Review* dan Perbaikan

Pada tahap ini dilakukan tahapan *review* dan perbaikan dengan meminta pendapat atau masukan dari ahli (*judgement expert*) hingga Media Pembelajaran

Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dapat diterapkan pada penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan *review* dan perbaikan dengan dosen pembimbing, dalam tahapan ini ada beberapa saran dan masukan untuk perbaikan media pembelajaran yaitu tentang pemilihan gambar, warna huruf, warna background, ukuran huruf, dan struktur materi, kemudian diganti sesuai dengan saran.

(6) Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

Pada tahapan ini Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan merupakan produk akhir dan dapat divalidasi oleh ahli media.

a. Validasi Ahli

Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini sebelum diuji cobakan kepada peserta didik, terlebih dahulu diuji kepada ahli. Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini divalidasi oleh satu orang ahli media, satu orang ahli ahli materi, dan satu orang guru mata pelajaran di SMP Negeri 1 Kalibawang.

1) Validasi Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Media.

Pada tahap validasi ini, ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media dilihat dari aspek kemanfaatan, *performance* tampilan media pembelajaran, dan rancangan media pembelajaran dan kemudahan penggunaan.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek kemanfaatan media pembelajaran ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 6 butir soal didapatkan skor terendah idealnya dan skor tertinggi idealnya, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar dan standar deviasi (SDi) sebesar. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli media untuk aspek kemanfaatan dapat dilihat pada tabel 24 berikut ini:

Tabel 24. Hasil Perhitungan pada Aspek Kemanfaatan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 19,5$	SS	5	83,33%
2.	$15 < X < 19,5$	S	1	16,67%
3.	$11,5 < X < 15$	KS	0	0%
4.	$X < 11,5$	TS	0	0%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan tabel 24 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan menurut ahli media berdasar aspek kemanfaatan media pembelajaran termasuk pada kategori sangat sesuai.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek *performance* tampilan media pembelajaran ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 18 butir soal didapatkan skor terendah idealnya dan skor tertinggi idealnya, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar dan standar deviasi (SDi) sebesar. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli media untuk aspek *performance* tampilan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 25 berikut:

Tabel 25. Hasil Perhitungan pada Aspek *Performance* Tampilan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi
1.	$X > 58,5$	SS	11
2.	$45 < X < 58,5$	S	7
3.	$31,5 < X < 45$	KS	0
4.	$X < 31,5$	TS	0
Jumlah		18	100%

Berdasarkan tabel 25 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan menurut ahli media berdasar aspek karakteristik media pembelajaran termasuk pada kategori sangat sesuai.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek rancangan media pembelajaran dan kemudahan penggunaan ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 12 butir soal didapatkan skor terendah idealnya dan skor tertinggi idealnya, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar dan standar deviasi (SD_i) sebesar. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli media untuk aspek rancangan media pembelajaran dan kemudahan penggunaan dapat dilihat pada tabel 26 berikut:

Tabel 26. Hasil Perhitungan pada Aspek Rancangan Media Pembelajaran dan Kemudahan Penggunaan oleh Ahli Media

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 49$	SS	10	83,33%
2.	$48 < X < 57$	S	2	16,67%
3.	$39 < X < 48$	KS	0	0%
4.	$X < 39$	TS	0	0%
Jumlah			12	100%

Berdasarkan tabel 26 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan

Hewani yang Diasinkan menurut ahli media berdasar aspek rancangan media pembelajaran dan kemudahan penggunaan termasuk pada kategori sangat sesuai.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan yang meliputi aspek tampilan kemanfaatan, aspek *performance* tampilam media pembelajaran, dan aspek rancangan media pembelajaran dan kemudahan penggunaan ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 36 butir soal didapatkan skor terendah idealnya 36 dan skor tertinggi idealnya 144, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 90 dan standar deviasi (SDi) sebesar 18. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli media untuk aspek keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dapat dilihat pada tabel 27 berikut:

Tabel 27. Hasil Perhitungan Pada Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan oleh Ahli Media

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 117$	SS	26	72,22%
2.	$90 < X < 117$	S	10	27,78%
3.	$63 < X < 90$	KS	0	0%
4.	$X < 63$	TS	0	0%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan tabel 27 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan menurut ahli media berdasar aspek keseluruhan media pembelajaran tersebut termasuk pada kategori sangat sesuai dan valid untuk digunakan dan diuji cobakan pada peserta didik.

2) Validasi Media Pembelajaran oleh Dosen Ahli Materi.

Perhitungan tingkat kelayakan keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini dinilai oleh satu orang dosen ahli materi. Penilaian yang diberikan meliputi aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi materi, dan aspek tampilan keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek pembelajaran ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 17 butir soal didapatkan skor terendah idealnya 17 dan skor tertinggi idealnya 68, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 42,5 dan standar deviasi (SDi) sebesar 8,5. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli materi untuk aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel 28 berikut:

Tabel 28. Hasil Perhitungan Pada Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 55,25$	SS	9	52,94%
2.	$42,5 < X < 55,25$	S	8	47,06%
3.	$29,75 < X < 42,5$	KS	0	0%
4.	$X < 29,75$	TS	0	0%
Jumlah			17	100%

Berdasarkan tabel 28 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan menurut ahli materi berdasar aspek pembelajaran media pembelajaran tersebut termasuk pada kategori sangat sesuai dan valid untuk digunakan dan diuji cobakan pada peserta didik.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek kebenaran isi materi ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang

skor 1-4 untuk 9 butir soal didapatkan skor terendah idealnya 9 dan skor tertinggi idealnya 36, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 22,5 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 4,5. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli materi untuk aspek kebenaran isi materi dapat dilihat pada tabel 29 berikut:

Tabel 29. Hasil Perhitungan Pada Aspek Kebenaran Isi Materi oleh Ahli Materi

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 29,25$	SS	4	44,44%
2.	$22,5 < X < 29,25$	S	5	55,56%
3.	$15,75 < X < 22,5$	KS	0	0%
4.	$X < 15,75$	TS	0	0%
Jumlah			9	100%

Berdasarkan tabel 29 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan menurut ahli materi berdasar aspek kebenaran isi materi media pembelajaran tersebut termasuk pada kategori sesuai dan valid untuk digunakan dan diuji cobakan pada peserta didik.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek tampilan media pembelajaran ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 16 butir soal didapatkan skor terendah idealnya 16 dan skor tertinggi idealnya 64, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 40 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 8. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli materi untuk aspek tampilan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 30 berikut:

Tabel 30. Hasil Perhitungan Pada Aspek Tampilan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 52$	SS	14	87,5%
2.	$40 < X < 52$	S	2	12,5%
3.	$28 < X < 40$	KS	0	0%
4.	$X < 28$	TS	0	0%
Jumlah			16	100%

Berdasarkan tabel 30 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan menurut ahli materi berdasar aspek tampilan media pembelajaran tersebut termasuk pada kategori sangat sesuai dan valid untuk digunakan dan diuji cobakan pada peserta didik.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek keseluruhan keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dilihat dari segi materi yang meliputi aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi materi, dan aspek tampilan keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 42 butir soal didapatkan skor terendah idealnya 42 dan skor tertinggi idealnya 168, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 105 dan standar deviasi (SDi) sebesar 21. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli media untuk aspek keseluruhan keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dari dapat dilihat pada tabel 31 berikut:

Tabel 31. Hasil Perhitungan Pada Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dari Segi Materi oleh Ahli Materi

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 136,5$	SS	27	64,29%
2.	$105 < X < 136,5$	S	15	35,71%
3.	$73,5 < X < 105$	KS	0	0%
4.	$X < 73,5$	TS	0	0%
Jumlah			42	100%

Berdasarkan tabel 31 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan menurut ahli media berdasar aspek keseluruhan dari segi materi termasuk pada kategori sangat sesuai dan valid untuk digunakan dan diuji cobakan pada peserta didik.

3) Validasi Media Pembelajaran oleh Guru Mata Pelajaran.

Perhitungan tingkat kelayakan keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini dinilai oleh satu orang guru mata pelajaran sebagai ahli materi. Penilaian yang diberikan meliputi aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi materi, dan aspek tampilan keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek pembelajaran ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 17 butir soal didapatkan skor terendah idealnya 17 dan skor tertinggi idealnya 68, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 42,5 dan standar deviasi (SDi) sebesar 8,5. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli materi guru mata pelajaran untuk aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel 32 berikut:

Tabel 32. Hasil Perhitungan Pada Aspek Pembelajaran oleh Guru Mata Pelajaran

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 55,25$	SS	13	76,47%
2.	$42,5 < X < 55,25$	S	4	23,53%
3.	$29,75 < X < 42,5$	KS	0	0%
4.	$X < 29,75$	TS	0	0%
Jumlah			17	100%

Berdasarkan tabel 32 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan berdasar aspek pembelajaran termasuk pada kategori sangat sesuai dan valid untuk digunakan dan diuji cobakan pada peserta didik.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek kebenaran isi materi ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 9 butir soal didapatkan skor terendah idealnya 9 dan skor tertinggi idealnya 36, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 22,5 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 4,5. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli materi guru mata pelajaran untuk aspek kebenaran isi materi dapat dilihat pada tabel 32 berikut:

Tabel 33. Hasil Perhitungan Pada Aspek Kebenaran Isi Materi oleh Guru Mata Pelajaran

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 29,25$	SS	6	66,67%
2.	$22,5 < X < 29,25$	S	3	33,33%
3.	$15,75 < X < 22,5$	KS	0	0%
4.	$X < 15,75$	TS	0	0%
Jumlah			9	100%

Berdasarkan tabel 33 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan berdasar aspek kebenaran isi materi termasuk pada

kategori sangat sesuai dan valid untuk digunakan dan diuji cobakan pada peserta didik.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek tampilan media pembelajaran ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 16 butir soal didapatkan skor terendah idealnya 16 dan skor tertinggi idealnya 64, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 40 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 8. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli materi guru mata pelajaran untuk aspek tampilan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 34 berikut:

Tabel 34. Hasil Perhitungan Pada Aspek Tampilan Media Pembelajaran oleh Guru Mata Pelajaran

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 52$	SS	13	81,25%
2.	$40 < X < 52$	S	3	18,75%
3.	$28 < X < 40$	KS	0	0%
4.	$X < 28$	TS	0	0%
Jumlah			16	100%

Berdasarkan tabel 34 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan berdasar aspek tampilan media pembelajaran termasuk pada kategori sangat sesuai dan valid untuk digunakan dan diuji cobakan pada peserta didik.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada aspek keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dilihat dari segi materi yang meliputi aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi materi, dan aspek tampilan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ditetapkan berdasar pada skor

penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 42 butir soal didapatkan skor terendah idealnya 42 dan skor tertinggi idealnya 168, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 105 dan standar deviasi (SDi) sebesar 21. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli media guru mata pelajaran untuk aspek keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dapat dilihat pada tabel 35 berikut:

Tabel 35. Hasil Perhitungan Pada Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang dari Segi Materi oleh Guru Mata Pelajaran

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 136,5$	SS	32	76,19%
2.	$105 < X < 136,5$	S	10	28,81%
3.	$73,5 < X < 105$	KS	0	0%
4.	$X < 73,5$	TS	0	0%
Jumlah			42	100%

Berdasarkan tabel 35 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan menurut Guru Mata Pelajaran berdasar aspek keseluruhan dari segi materi termasuk pada kategori sangat sesuai dan valid untuk digunakan dan diuji cobakan pada peserta didik.

b. Revisi Media Pembelajaran Berbasis Presentasi *Adobe Flash*

a) Ahli Media

Pada tahap ini ahli media memberikan penilaian, komentar, saran terhadap Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dari aspek kemanfaatan, *performance* tampilan media pembelajaran, dan rancangan media pembelajaran dan kemudahan penggunaan.

Revisi oleh ahli media untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 36

berikut:

Tabel 36. Revisi Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan oleh Ahli Media

Komentar	Tindak Lanjut
a. <i>Button</i> /tombol pada menu sebaiknya dibuat sama.	a. Mengganti <i>button</i> /tombol menu agar terlihat sama.
b. Tulisan pada tombol “Ruang Lingkup” seharusnya dibuat tebal agar terlihat lebih jelas.	b. Memberi <i>bold</i> pada tulisan “Ruang Lingkup” agar terlihat lebih jelas.
c. Tombol “ <i>Back</i> ” pada menu prolog menuju ke slide berikutnya sebaiknya dihilangkan agar tidak membuat bingung pembaca.	c. Menghilangkan tombol “ <i>Back</i> ” agar lebih jelas dan tidak membuat bingung pembaca.
d. Tulisan sumber ukuran hurufnya sebaiknya dikecilkan agar tidak rancu dengan materi.	d. Mengganti ukuran huruf dengan yang lebih kecil agar tidak rancu dan membingungkan saat membaca materi.
e. Warna <i>background</i> pada materi terlalu <i>soft</i> sehingga tidak terlihat.	e. Mengganti warna <i>background</i> dengan warna yang lebih jelas

Setelah dilakukan pengujian validasi oleh ahli media diperoleh saran untuk memperbaiki Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan, kemudian dilakukan tindak lanjut untuk lebih menyempurnakan media pembelajaran tersebut sesuai dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian ulang tersebut didapatkan hasil bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan valid dan dapat digunakan untuk diujicobakan kepada peserta didik.

b) Ahli Materi

Pada tahap ini ahli materi (Dosen Pendidikan Teknik Boga UNY) memberikan penilaian, komentar, saran terhadap Media Pembelajaran dilihat dari segi materi dari aspek aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi materi, dan

aspek tampilan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.

Revisi oleh ahli materi untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 37 berikut:

Tabel 37. Revisi Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan oleh Ahli Materi

Komentar	Tindak Lanjut
a. <i>Font</i> diperbesar agar dapat memaksimalkan space yang ada.	a. Mengganti <i>font</i> dengan ukuran yang lebih besar agar lebih jelas dan memaksimalkan space yang ada.
b. Gambar dengan <i>background</i> putih diganti dengan warna yang lebih kontras.	b. Mengganti warna <i>background</i> dengan warna yang lebih cerah agar gambar dapat terlihat lebih jelas dan kontras.
c. Pada materi kemasan ditambah foto kemasan cup plastik.	c. Menambahkan foto kemasan cup plastik pada materi kemasan.
d. Pembuatan grafik dibuat lebih menarik dan bervariasi dari segi warna dan ukuran huruf.	d. Merubah grafik dengan variasi warna dan ukuran huruf agar terlihat lebih menarik.
e. Pemberian <i>music</i> dan <i>sound effect</i> perlu diperhatikan karena media pembelajaran tersebut merupakan media pembelajaran multimedia.	e. Menambahkan <i>music</i> dan <i>sound effect</i> agar lebih menarik pengguna.
f. Sumber gambar perlu dicantumkan.	f. Menambahkan sumber-sumber pada gambar.

Setelah dilakukan pengujian validasi oleh ahli mteri diperoleh saran untuk memperbaiki Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dilihat dari segi materi, kemudian dilakukan tindak lanjut untuk lebih menyempurnakan media pembelajaran tersebut sesuai dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian ulang tersebut didapatkan hasil bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dilihat dari segi materi dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk diujicobakan kepada peserta didik.

c) Guru Mata Pelajaran

Pada tahap ini ahli materi oleh Guru Mata Pelajaran Ketrampilan PKK SMP Negeri 1 Kalibawang memberikan penilaian, komentar, saran terhadap Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dari aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi materi, dan aspek tampilan. Hasil dari penilaian oleh ahli materi guru mata pelajaran menyatakan bahwa tidak ada yang perlu direvisi sehingga Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini valid dan dapat digunakan untuk diujicobakan kepada peserta didik.

c. Uji Coba Media Pembelajaran pada Peserta Didik

Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini kemudian dilakukan dengan menguji cobakan kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang, jumlah peserta uji coba 12 peserta didik. Peserta didik diminta untuk menilai beberapa aspek yaitu: aspek materi, aspek manfaat, dan aspek media pembelajaran. Tujuan dari uji coba media pembelajaran ini adalah mengetahui kemampuan dan kemudahan peserta didik dalam menggunakan kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.

2. Uji Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

a. Aspek Materi Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

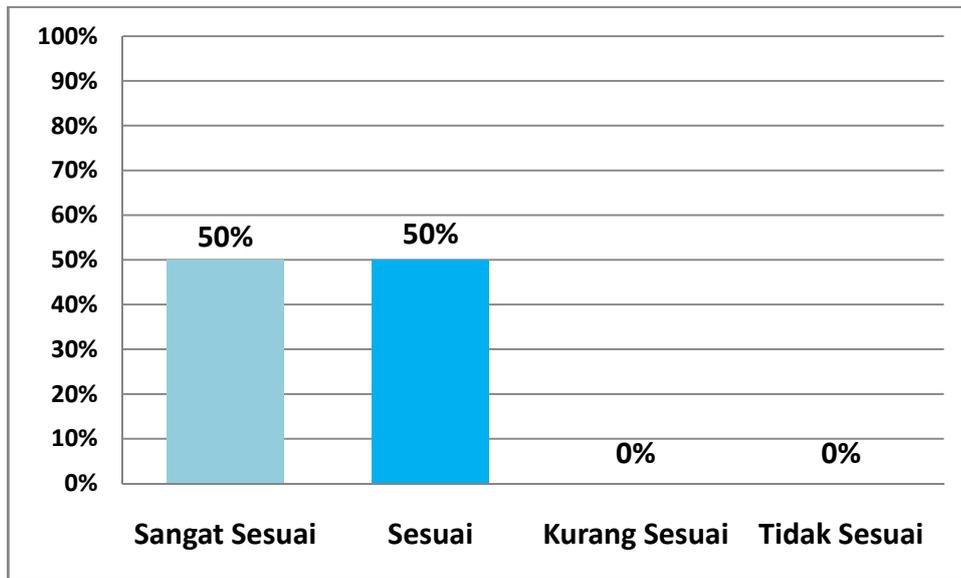
Perhitungan data pada 12 peserta didik untuk tingkat kelayakan aspek materi pada Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor pada penilaian peserta didik dari aspek materi ditetapkan berdasar pada skor penelitian model skala likert dengan rentang skor 1-4 untuk 10 butir soal didapatkan skor terendah idealnya 10 dan skor tertinggi idealnya 40, sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 25 dan standar deviasi (SDi) sebesar 5. Hasil perhitungan penelitian untuk aspek materi dapat dilihat pada tabel 38.

Tabel 38. Hasil Perhitungan Penelitian pada Aspek Materi

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 32,5$	SS	6	50%
2.	$25 < X < 32,5$	S	6	50%
3.	$17,5 < X < 25$	KS	0	0%
4.	$X < 17,5$	TS	0	0%
Jumlah			12	100%

Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan pada aspek materi dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berdasarkan Aspek Materi

Berdasarkan gambar 3 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Presentasi *Adobe Flash* berdasar aspek materi termasuk pada kategori sangat sesuai sebesar 50% dan kategori sesuai sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dilihat dari segi materi mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

b. Aspek Manfaat Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

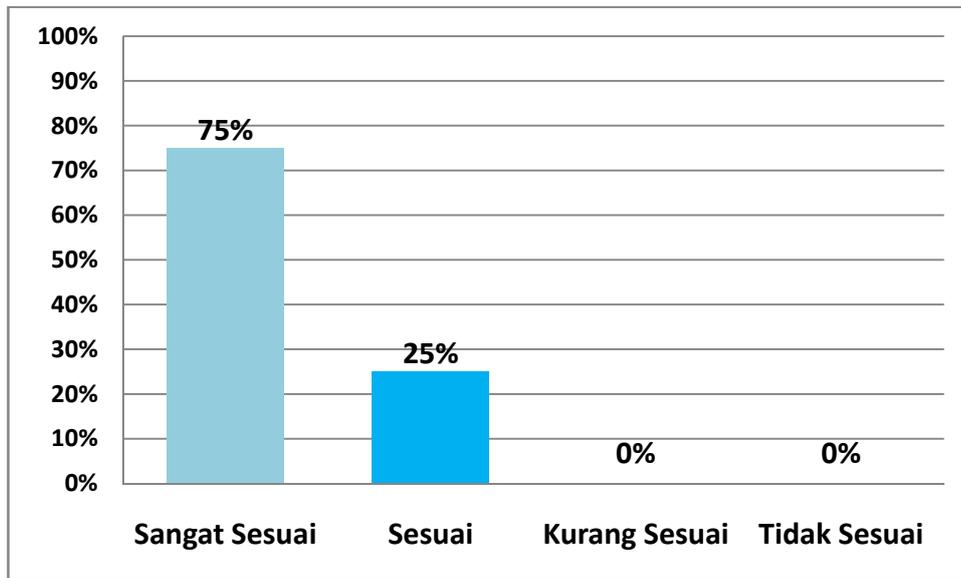
Perhitungan pada 12 peserta didik untuk tingkat kelayakan aspek manfaat Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan meliputi:

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal. Berdasarkan skor data penelitian model Likert dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 5 butir soal, didapatkan skor minimal idealnya 5 dan skor maksimal idealnya 20 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 12,5 dan standar deviasi (SDi) sebesar 3,3. Hasil perhitungan penelitian untuk aspek manfaat media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 39.

Tabel 39. Hasil Perhitungan Penelitian pada Aspek Manfaat Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 17,45$	SS	9	75%
2.	$12,5 < X < 17,45$	S	3	25%
3.	$7,55 < X < 12,5$	KS	0	0%
4.	$X < 7,55$	TS	0	0%
Jumlah			12	100%

Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan pada aspek manfaat Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berdasarkan Aspek Manfaat

Berdasarkan gambar 4, dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan berdasarkan aspek manfaat termasuk pada kategori sangat sesuai sebesar 75% dan sesuai sebesar 25%. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dapat memberikan motivasi belajar, meningkatkan fokus belajar, meningkatkan hasil belajar dan bermanfaat untuk menambah pengetahuan/wawasan bagi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang.

c. Aspek Tampilan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

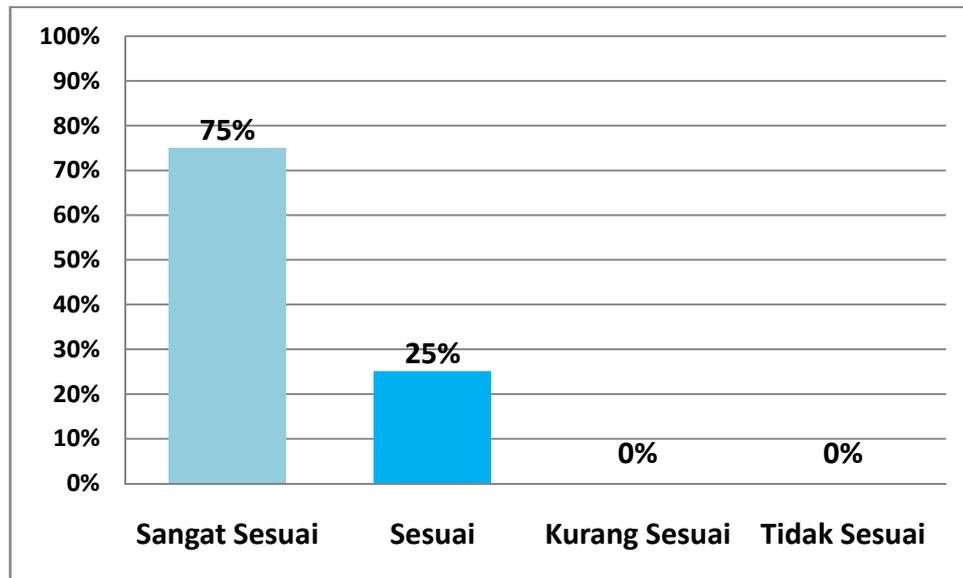
Perhitungan pada 12 peserta didik untuk tingkat kelayakan aspek tampilan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan meliputi:

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal. Berdasarkan skor data penelitian model Likert dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 17 butir soal, didapatkan skor minimal idealnya 5 dan skor maksimal idealnya 20 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 42,5 dan standar deviasi (SDi) sebesar 8,5. Hasil perhitungan penelitian untuk aspek tampilan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 40.

Tabel 40. Hasil Perhitungan Penelitian pada Aspek Tampilan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 55,25$	SS	9	75%
2.	$42,5 < X < 55,25$	S	3	25%
3.	$29,75 < X < 42,5$	KS	0	0%
4.	$X < 29,75$	TS	0	0%
Jumlah			12	100%

Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan pada aspek tampilan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berdasarkan Aspek Tampilan

Berdasarkan gambar 5, dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan berdasarkan aspek tampilan termasuk pada kategori sangat sesuai sebesar 75% dan sesuai sebesar 25%. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini menarik dilihat dari segi penulisan huruf dan warna huruf, penggunaan *background*, penambahan *music*, gambar, dan video sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik pada proses pembelajaran Keterampilan PKK khususnya materi Pengawetan Makanan Hewani dengan Teknik Diasinkan bagi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang.

d. Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dilihat dari Aspek Keseluruhan

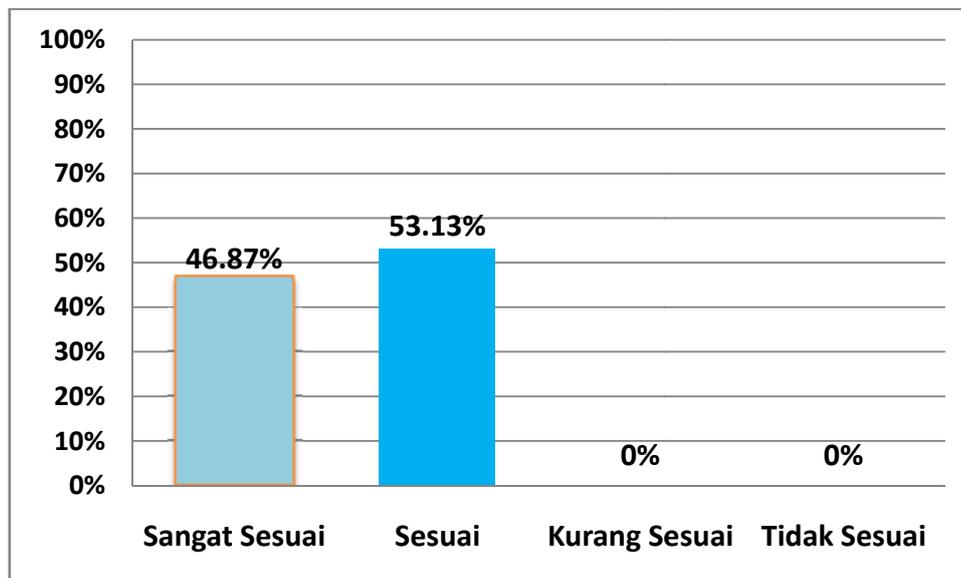
Perhitungan pada 12 peserta didik untuk tingkat kelayakan aspek keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan yang meliputi aspek materi, manfaat dan media pembelajaran.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal. Berdasarkan skor data penelitian model Likert dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 32 butir soal, didapatkan skor minimal idealnya 32 dan skor maksimal idealnya 128 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 80 dan standar deviasi (SDi) sebesar 16. Hasil perhitungan penelitian untuk aspek keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dapat dilihat pada tabel 41.

Tabel 41. Hasil Perhitungan Penelitian pada Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	$X > 104$	SS	15	46,87%
2.	$80 < X < 104$	S	17	53,13%
3.	$56 < X < 80$	KS	0	0%
4.	$X < 56$	TS	0	0%
Jumlah			32	100%

Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan pada aspek keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berdasarkan Aspek Keseluruhan.

Berdasarkan gambar 6, dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan berdasarkan aspek keseluruhan termasuk pada kategori sangat sesuai sebesar 46,87% dan sesuai sebesar 53,13%. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan secara keseluruhan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk Mata Pelajaran Keterampilan PKK pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang.

3. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol yang Menggunakan Media Pembelajaran *Hand Out*

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang, dengan sasaran pada penelitian ini adalah kelas VIII B yang

digunakan sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol dengan perlakuan menggunakan metode pembelajaran konvensional berbantuan media *hand out*.

Kelas kontrol merupakan kelas yang pembelajarannya secara konvensional dengan menggunakan media pembelajaran *hand out* materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan atau kelas yang tidak diberi perlakuan menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan. Subjek pada kelas kontrol sebanyak 12 siswa.

Pelaksanaan kegiatan penelitian untuk kelas kontrol dilakukan 1 kali tatap muka yaitu pada hari Sabtu, 8 September 2012. Sebelum melakukan perlakuan pada subyek, terlebih dahulu dilakukan *pretest* (tes awal) pada kelas kontrol. Tes ini mempunyai tujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan awal siswa terhadap penguasaan materi yang akan diajarkan. Setelah melakukan *pretest* (tes awal) pada kelas VIII C, guru menerapkan pembelajaran dengan metode konvensional, yaitu ceramah dengan berbantuan media *hand out*, kemudian dilanjutkan dengan pemberian soal *posttest* setelah selesai pembelajaran. Pemberian soal *posttest* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

a. Nilai *Pretest*

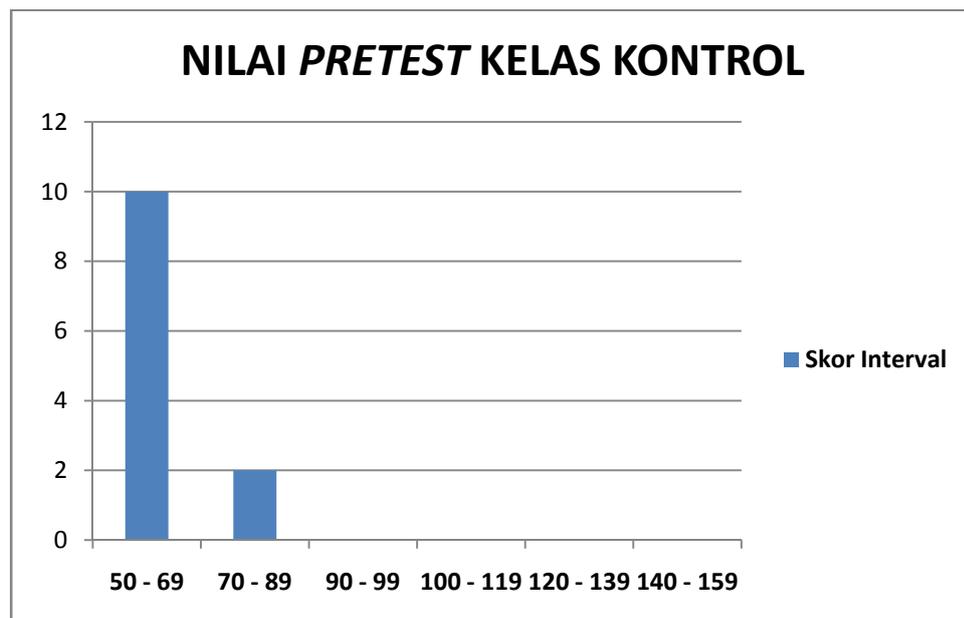
Nilai *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil nilai *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 50. Jumlah kelas interval dapat dihitung dengan rumus

Sturgess. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan rangkuman distribusi nilai *pretest* pada kelas kontrol yaitu:

Tabel 42. Distribusi Frekuensi dari Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

No	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	50 - 69	10	83,33%
2	70 - 89	2	16,67%
3	90 - 99	0	0%
4	100 - 119	0	0%
5	120 - 139	0	0%
6	140 - 159	0	0%
JUMLAH		12	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat dibuat histogram seperti gambar 7



Gambar 7. Nilai Pretest Kelas kontrol

Pada gambar 7, tersebut menunjukkan frekuensi mutlak dan relatif tertinggi yaitu pada kelas interval 50-69 dengan frekuensi sebesar 10 dan frekuensi relatifnya sebesar 83,33%.

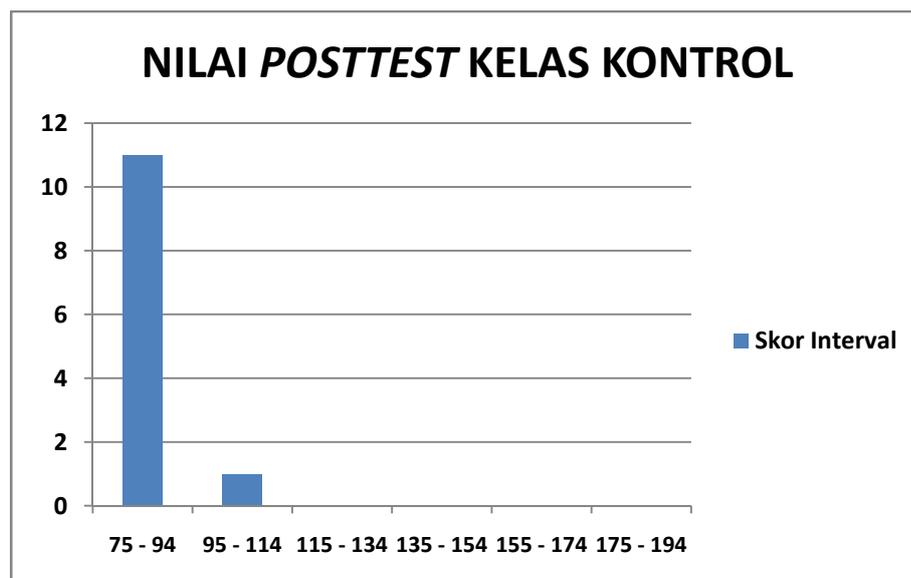
b. Nilai *Posttest*

Nilai *posttest* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan hasil nilai *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 75. Jumlah kelas interval dapat dihitung dengan rumus *Sturgess*. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan rangkuman distribusi nilai *posttest* pada kelas kontrol yaitu:

Tabel 42. Distribusi Frekuensi dari Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

No	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	75 - 94	11	91,67%
2	95 - 114	1	8,33%
3	115 - 134	0	0%
4	135 - 154	0	0%
5	155 - 174	0	0%
6	175 - 194	0	0%
JUMLAH		12	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat dibuat histogram seperti gambar 8



Gambar 8. Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Pada gambar 8, tersebut menunjukkan frekuensi mutlak dan relatif tertinggi yaitu pada kelas interval 75-94 dengan frekuensi sebesar 11 dan frekuensi relatifnya sebesar 91,67%.

4. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen yang Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan. Subjek pada kelas eksperimen sebanyak 12 siswa.

Pelaksanaan kegiatan penelitian untuk kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol dilakukan 1 kali tatap muka yaitu pada hari Sabtu, 8 September 2012. Sebelum melakukan perlakuan pada subyek, terlebih dahulu dilakukan *pretest* (tes awal) pada kelas eksperimen. Tes ini mempunyai tujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan awal siswa terhadap penguasaan materi yang akan diajarkan. Setelah melakukan *pretest* (tes awal) pada kelas VIII B, guru menerapkan pembelajaran dengan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan, kemudian dilanjutkan dengan pemberian soal *posttest* setelah selesai pembelajaran. Pemberian soal *posttest* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Pelaksanaan kegiatan penelitian untuk kelas eksperimen dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran Ketrampilan PKK pada kelas VIII di SMP Negeri 1

Kalibawang. Secara rinci jadwal pelajaran Ketrampilan PKK untuk kelas eksperimen selama penelitian adalah sebagai berikut :

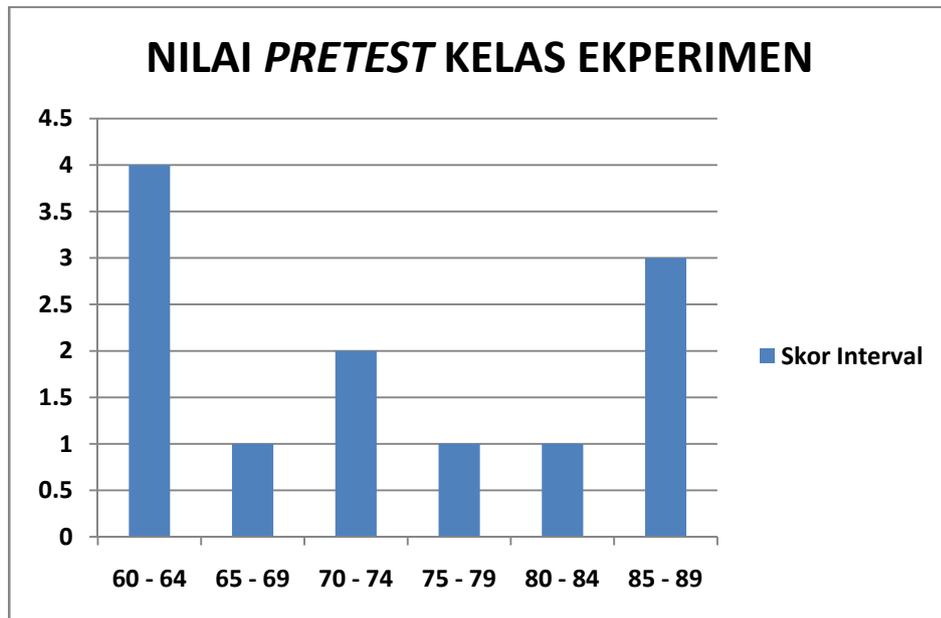
a. Nilai *Pretest*

Nilai *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil nilai *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 60. Jumlah kelas interval dapat dihitung dengan rumus *Sturges*. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan rangkuman distribusi nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu:

Tabel 43. Distribusi Frekuensi dari Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	60 - 64	4	33,33%
2	65 - 69	1	8,33%
3	70 - 74	2	16,67%
4	75 - 79	1	8,33%
5	80 - 84	1	8,33%
6	85 - 89	3	25%
JUMLAH		12	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat dibuat histogram seperti gambar 9



Gambar 9. Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Pada gambar 9 tersebut menunjukkan frekuensi mutlak dan relatif tertinggi yaitu pada kelas interval 60-64 dengan frekuensi sebesar 4 dan frekuensi relatifnya sebesar 33,33%.

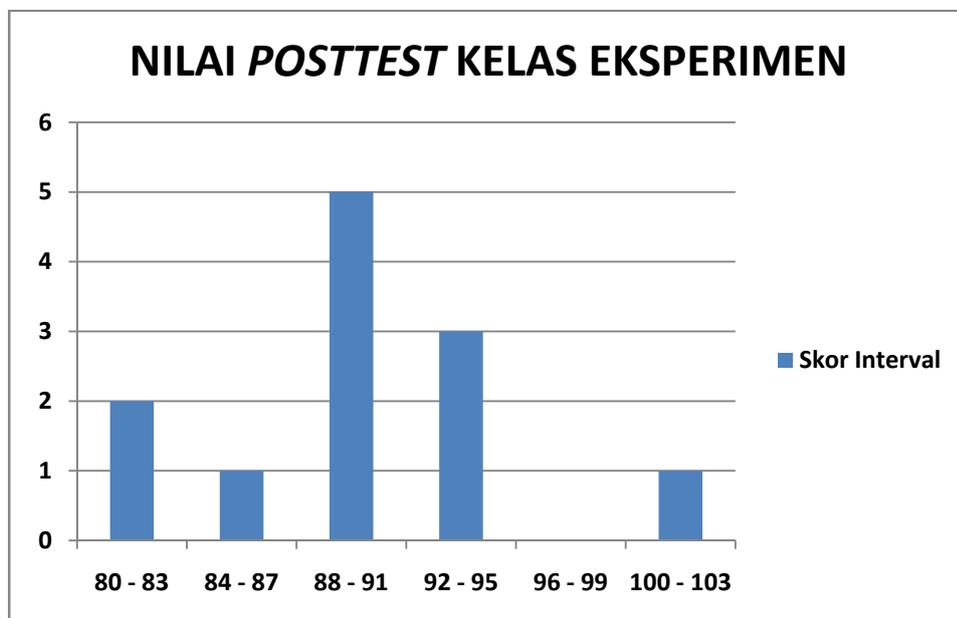
b. Nilai *Posttest*

Nilai *posttest* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan hasil nilai *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 80. Jumlah kelas interval dapat dihitung dengan rumus *Sturges*. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan rangkuman distribusi nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu:

Tabel 44. Distribusi Frekuensi dari Nilai *Posttes* Kelas Eksperimen

No	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	80 - 83	2	16,67%
2	84 - 87	1	8,33%
3	88 - 91	5	41,67%
4	92 - 95	3	25%
5	96 - 99	0	0%
6	100 - 103	1	8,33%
JUMLAH		12	100%

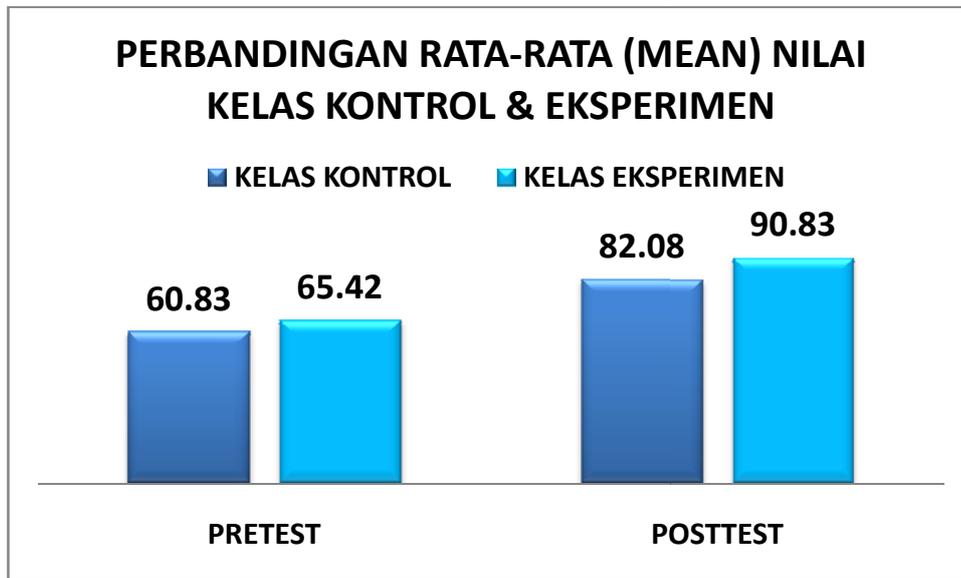
Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat dibuat histogram seperti gambar 10



Gambar 10. Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Pada gambar 10 tersebut menunjukkan frekuensi mutlak dan relatif tertinggi yaitu pada kelas interval 88-91 dengan frekuensi sebesar 5 dan frekuensi relatifnya sebesar 41,67%

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas dapat dibuat histogram perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen seperti gambar 11 sebagai berikut :



Gambar 11. Perbandingan Rata-rata Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dari gambar 11 tersebut terlihat bahwa rata-rata skor nilai *pretest* antara kelas kontrol dan eksperimen tidak jauh berbeda, yaitu rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 60,83, sedangkan rata-rata nilai *pretest* untuk kelas eksperimen sebesar 65,42. Untuk rata-rata nilai *posttest* antara kelas kontrol dan eksperimen memiliki kondisi yang jauh berbeda, yaitu rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 82,08, sedangkan rata-rata nilai *posttest* untuk kelas eksperimen sebesar 90,83. Dari data rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan eksperimen dapat dikatakan jika rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol.

5. Deskripsi Efektivitas Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan terhadap Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Telah dikemukakan bahwa pada penelitian ini ada hipotesis yang harus diuji kebenarannya, dengan demikian perlu untuk menguji hipotesis ini digunakan teknik analisis uji t (t-test), digunakan untuk mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan terhadap hasil belajar dalam kompetensi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang. Penghitungan uji-t menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2007*.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas yang merupakan prasyarat analisis, maka selanjutnya dilakukan pengujian terhadap hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini adalah *separated varians* dengan sebuah syarat data signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai taraf signifikansi lebih kecil dari 5%. Data yang akan diuji kebenarannya adalah efektivitas Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan Berbasis Presentasi *Adobe Flash* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PKK SMP Negeri 1 Kalibawang yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional berbantuan media pembelajaran *hand out* dan menggunakan pembelajaran dengan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan. Dibawah ini adalah hasil uji-t nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen.

1. Uji-t *Pretest*

Untuk perbedaan dua rata-rata dilakukan untuk menguji hipotesis. Hipotesis yang akan diuji pada nilai *pretest* adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat perbedaan antara nilai pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen

H₁ : Terdapat perbedaan antara nilai pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berikut adalah data yang diperlukan untuk menguji kesamaan dua rata-rata :

Tabel 45. Data Uji-t Nilai *Pretest*

	<i>Pretest</i>	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-rata	60,83	65,42
Varians	35,61	52,08
Jumlah Siswa (n)	12	12
t _{hitung}	1,698	
t _{tabel}	2,201	

Berdasarkan tabel 45, hasil dari perhitungan uji-t, t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} (1,698 < 2,201), maka Ho diterima dan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest kelas kontrol (media pembelajaran *hand out*) dan kelas eksperimen (Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan). Hal itu berarti keadaan awal siswa kelas kontrol dan eksperimen sebelum pembelajaran mempunyai kemampuan yang sama.

2. Uji-t *Posttest*

Untuk perbedaan dua rata-rata dilakukan untuk menguji hipotesis. Hipotesis yang akan diuji pada nilai *posttest* adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen

H₁ : Terdapat perbedaan hasil belajar kontrol dan kelas eksperimen

Berikut adalah data yang diperlukan untuk menguji kesamaan dua rata-rata :

Tabel 46. Data Uji-t Nilai *Posttest*

	<i>Posttest</i>	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-rata	82,08	90,83
Varians	47,54	44,70
Jumlah Siswa (n)	12	12
t _{hitung}	3,156	
t _{tabel}	2,201	

Berdasarkan tabel 46, hasil dari perhitungan uji-t, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (3,156 > 2,201), maka Ho ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara nilai *posttest* kelas kontrol (media pembelajaran *hand out*) dan kelas eksperimen (Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan), dengan kata lain hasil belajar siswa yang menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional berbantuan media pembelajaran *hand out*.

B. Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diperoleh hasil bahwa pada proses pembelajaran Keterampilan PKK kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang, guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku paket dan *hand out* yang disediakan dari sekolah, sedangkan untuk media yang digunakan hanya menggunakan media papan tulis dan benda nyata saja. Metode yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi adalah metode ceramah dan diskusi saja. Hal ini mengakibatkan kejenuhan pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran teori Keterampilan PKK kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang. Media yang sering digunakan oleh guru Keterampilan PKK adalah media papan tulis, modul, *hand out*, buku paket, dan benda nyata. Media yang akan dibuat oleh penulis untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Keterampilan PKK kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang ini adalah Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya siswa kelas VIII.

b. Analisis Produk

Analisis produk dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang materi yang akan dituangkan dalam Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil

Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan yang dapat memenuhi Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Indikator sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Standar kompetensinya adalah Mengapreasikan Karya Teknologi Pengolahan Pengawetan Bahan Makanan, dengan kompetensi dasar mengenal produk hasil pengawetan bahan hewani yang diasinkan. Dengan indikator sebagai berikut : (1) Mendiskripsikan pengertian, tujuan, prinsip, jenis-jenis pengawetan makanan, (2) Mendiskripsikan pengertian, fungsi,tujuan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan, (3) Mendiskripsikan jenis alat dan bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan, (4) Mendiskripsikan Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan, (5) Mendiskripsikan pengemasan, fungsi, syarat-syarat, dan bahan-bahan kemasan.

Dari indikator-indikator tersebut, dibuat materi yang akan dituangkan dalam Media Pembelajaran Menenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan. Materi yang akan ditampilkan dalam media tersebut adalah (1) Pengertian pengawetan makanan, (2) Tujuan pengawetan makanan, (3) Prinsip pengawetan makanan, (4) Jenis-jenis pengawetan makanan, (5) Pengertian pengawetan makanan dengan teknik diasinkan, (6) Fungsi pengawetan makanan dengan teknik diasinkan, (7) Tujuan pengawetan makanan dengan teknik diasinkan, (8) Jenis alat pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan, (9) Bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan, (10) Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan, (11) Pengertian

pengemasan, (12) Fungsi kemasan, (13) Syarat-syarat kemasan, (14) Bahan-bahan kemasan.

c. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

Pengembangan produk merupakan proses pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan. Adapun prosedur pengembangan media pembelajarannya meliputi beberapa tahap, yaitu : (1) Menetapkan tujuan, (2) Outline presentasi, (3) Mendesain presentasi *Adobe Flash*, (4) Menambahkan Multimedia, (5) Review dan Perbaikan, (6) Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan.

d. Validasi Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan oleh Ahli Materi

1) Dosen Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan secara keseluruhan sesuai.

Pada aspek pembelajaran, kebenaran isi materi, dan tampilan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan bahwa media pembelajaran sudah sesuai dan layak untuk diuji cobakan pada peserta didik kelas VIII B dan C di SMP Negeri 1 Kalibawang, karena penyusunan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan

Bahan Hewani yang Diasinkan telah sesuai/relevan dengan tujuan instruksional pembelajaran, sesuai dengan taraf berfikir peserta didik serta materi pada Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan bersifat faktual dan konseptual. Hal ini senada dengan pendapat W.S. Wingkel (2004) dan R. Ibrahim (2003) mengenai kriteria kualitas materi pembelajaran, yang menyatakan bahwa kualitas materi sesuai dengan tujuan instruksional, sesuai dengan taraf berfikir peserta didik serta materi bersifat faktual maupun konseptual.

Berdasarkan penilaian ahli materi, Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran peserta didik kelas VIII B dan C di SMP Negeri 1 Kalibawang.

2) Guru Mata Pelajaran

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi guru mata pelajaran Ketrampilan PKK terhadap Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan secara keseluruhan sangat sesuai.

Pada aspek pembelajaran, kebenaran isi materi, dan tampilan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan bahwa media pembelajaran sudah sesuai dan layak untuk diujicobakan pada peserta didik kelas VIII B dan C di SMP Negeri 1 Kalibawang, karena penyusunan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan telah sesuai/relevan dengan tujuan instruksional pembelajaran, sesuai dengan taraf berfikir peserta didik serta

materi pada Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan bersifat faktual dan konseptual. Hal ini senada dengan pendapat W.S. Wingkel (2004) dan R. Ibrahim (2003) mengenai kriteria kualitas materi pembelajaran, yang menyatakan bahwa kualitas materi sesuai dengan tujuan instruksional, sesuai dengan taraf berfikir peserta didik serta materi bersifat faktual maupun konseptual.

Berdasarkan penilaian ahli materi guru mata pelajaran Ketrampilan PKK, penyusunan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran peserta didik kelas VIII B dan C di SMP Negeri 1 Kalibawang.

e. Validasi Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan oleh Dosen Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan secara keseluruhan sesuai dan layak digunakan.

Pada aspek materi, manfaat, dan media pembelajaran Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan sesuai dan layak untuk diujicobakan pada peserta didik kelas VIII B dan C di SMP Negeri 1 Kalibawang, karena penyusunannya menggunakan ukuran dan bentuk tulisan yang jelas, menggunakan tampilan menu dari segi *background, music and sound effect*, animasi, foto dan gambar serta video yang

menarik, menggunakan bentuk tulisan yang konsisten, sehingga sangat mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik oleh guru maupun peserta didik.

Hasil penilaian ahli media pembelajaran secara keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran peserta didik kelas VIII B dan C di SMP Negeri 1 Kalibawang.

f. Revisi Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan oleh Dosen Ahli Media

Setelah dilakukan validasi media dan validasi materi diperoleh saran untuk memperbaiki Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dari aspek materi dan aspek media, kemudian dilakukan tindak lanjut untuk lebih menyempurnakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan. Dari pengujian ahli media dan ahli materi didapatkan hasil bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini valid dan dapat digunakan untuk uji coba di sekolah.

2. Uji Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan diujicobakan kepada peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Kalibawang, dengan jumlah 12 peserta didik. Uji coba Media Pembelajaran

Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini bertujuan untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran ini layak digunakan SMP Negeri 1 Kalibawang dan apakah dapat diterima serta bermanfaat untuk peserta didik sebagaimana yang diharapkan oleh peneliti.

Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan secara keseluruhan mencakup 3 aspek yaitu: aspek materi, aspek manfaat, dan aspek tampilan media pembelajaran.

a) Aspek Materi

Berdasarkan hasil analisis dari data penilaian peserta didik pada Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini menunjukkan bahwa pada aspek materi media sesuai dengan frekuensi relatif pada kategori sangat sesuai sebesar 50% dan kategori sesuai sebesar 50%. Hal ini dikarenakan penyajian Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dari segi materi mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik didik.

b) Aspek Kemanfaatan

Berdasarkan hasil analisis dari data penilaian peserta didik pada Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini menunjukkan bahwa pada aspek kemanfaatan media sangat sesuai dengan frekuensi relatif pada kategori sangat sesuai sebesar 75% dan kategori sesuai sebesar 25%. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dapat memberikan motivasi belajar, meningkatkan fokus belajar, meningkatkan hasil belajar dan bermanfaat

untuk menambah pengetahuan/wawasan bagi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang.

c) Aspek Tampilan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis dari data penilaian peserta didik pada Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini menunjukkan bahwa pada aspek *Performance* Tampilan Media Pembelajaran media sangat sesuai dengan frekuensi relatif pada kategori sangat sesuai sebesar 75% dan sesuai sebesar 25%. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini menarik dilihat dari segi penulisan huruf dan warna huruf, penggunaan *background*, penambahan *music*, gambar, dan video sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik pada proses pembelajaran Ketrampilan PKK khususnya materi Pengawetan Makanan Hewani dengan Teknik Diasinkan bagi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang.

d) Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran

Aspek keseluruhan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan yang meliputi aspek materi, manfaat dan media pembelajaran.

Berdasarkan Berdasarkan hasil analisis dari data penilaian peserta didik pada Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan sangat sesuai dengan frekuensi relatif kategori sangat sesuai sebesar 46,87% dan sesuai sebesar 53,13%. Hal ini

menunjukkan bahwa penilaian Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan secara keseluruhan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk Mata Pelajaran Keterampilan PKK pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang.

3. Hasil Belajar Kelas Kontrol yang Menggunakan Media Pembelajaran *Hand Out*

Kelas kontrol merupakan kelas yang pembelajarannya secara konvensional dengan menggunakan media pembelajaran *hand out* materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan atau kelas yang tidak diberi perlakuan menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan. Subjek pada kelas kontrol sebanyak 12 siswa. Pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol masih menggunakan pembelajaran dengan metode pembelajaran konvensional dengan cara mengajar atau penyajian materi melalui mengungkapkan, penerangan lisan oleh guru kepada siswa. dengan berbantuan media media pembelajaran *hand out*.

a. Nilai *Pretest*

Nilai *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil nilai *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 50 dengan rata-rata nilai sebesar 60,83.

b. Nilai *Posttest*

Nilai *posttest* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan hasil nilai

posttest kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 75 dengan hasil rata-rata nilai sebesar 82,08

Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol terutama pada soal *Pretest* lebih banyak mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) daripada soal *Posttest* yaitu sebanyak 83,33% dikarenakan *pretest* diberikan sebelum materi diberikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sehingga banyak siswa yang kurang siap dengan pemberian soal *Pretest*, selain itu dikarenakan di kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah dengan berbantuan media pembelajaran *hand out*. Pembelajaran dengan konvensional ini kurang memberikan hasil yang maksimal, siswa merasa jenuh, motivasi siswa menjadi rendah dan nilai yang diperoleh kurang maksimal.

Pembelajaran menggunakan media *handout* merupakan metode yang mengharuskan guru menyampaikan materi pada *hand out* secara mendetail dengan kata-kata, dimana guru dituntut untuk lebih aktif. Siswa hanya duduk, diam, mendengarkan dan mencatat apa yang telah disampaikan oleh gurunya, sehingga mereka cenderung pasif. Pembelajaran tersebut menyebabkan siswa menjadi obyek pembelajaran bukan sebagai subyek pembelajaran. Hal ini menyebabkan mata pelajaran Ketrampilan PKK khususnya pada materi Pengawetan Makanan Hewani dengan Teknik Diasinkan tidak dapat dimaksimalkan karena kebanyakan siswa hanya duduk diam dan mendengar tanpa berinteraksi dengan sesama teman maupun guru.

4. Hasil Belajar Kelas Eksperimen yang Menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan

Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan. Subjek pada kelas eksperimen sebanyak 12 siswa. Pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dengan cara mengajar atau penyajian materi melalui mengungkapkan, penerangan dengan berbantuan media pembelajaran oleh guru kepada siswa sehingga siswa akan lebih aktif dengan melihat secara langsung pada media pembelajaran tersebut agar siswa lebih mudah memahami dan mengerti materi yang sedang diajarkan oleh guru.

a. Nilai *Pretest*

Nilai *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil nilai *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 60 dengan hasil rata-rata nilai sebesar 65,42.

b. Nilai *Posttest*

Nilai *posttest* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan hasil nilai *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 80 dengan hasil rata-rata nilai sebesar 90,83.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen terutama pada soal *Pretest* lebih banyak mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) daripada soal *Posttest* yaitu sebanyak 33,33%

dikarenakan *pretest* diberikan sebelum materi diberikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sehingga banyak siswa yang kurang siap dengan pemberian soal *Pretest*.

Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan merupakan suatu perantara (alat) untuk menyampaikan materi pembelajaran secara visual yang dapat membangkitkan motivasi, keinginan minat, dan rangsangan kepada siswa. Sehingga dapat membantu pemahaman, menyajikan materi dengan menarik . Alasan-alasan mengapa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dapat mempertinggi proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pengajaran akan bervariasi
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Alasan lain yaitu sesuai dengan taraf berpikir siswa. Sebab dengan adanya media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Itulah beberapa alasan mengapa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dapat mempertinggi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

5. Efektivitas Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan terhadap Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

a) Proses Pembelajaran Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran lazim diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari yang cenderung pada belajar hafalan dan jarang melibatkan peran aktif siswa. Dalam pembelajaran konvensional ini, proses pembelajarannya belum menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan, hanya menggunakan metode ceramah yang dibantu dengan menggunakan media *hand out*. jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional berbantuan media *hand out* mempunyai kelemahan, antara lain : 1) Siswa cenderung pasif karena siswa hanya menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsikan sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki keluaran sesuai standar, 2) Pembelajarannya sangat abstrak dan teoritis, 3) Guru lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, 4) Pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran jarang melibatkan pengaktifan pengetahuan awal dan jarang memotivasi siswa untuk mengkonstruksi proses pengetahuannya. Selain itu, pada saat proses pembelajaran berlangsung, terdapat sebagian siswa yang tidak berkonsentrasi dengan materi yang sedang dipelajari, mengobrol sendiri sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan merupakan

pembelajaran dimana guru memberikan informasi pengetahuan kepada siswanya dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa mengetahui informasi tersebut dengan melihat secara langsung bentuk informasi tersebut, sehingga siswa akan lebih mudah mengingat dan mudah memahami informasi yang diberikan guru. Selain itu, proses pembelajaran ini memiliki kelebihan, antara lain : 1) Siswa akan lebih aktif, 2) Memiliki kemampuan untuk membantu guru dan siswa pada proses belajar, 3) Penggunaan media pembelajaran ini dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa, 4) Memiliki kemampuan meningkatkan hasil belajar siswa, dan 5) Media pembelajaran ini sangat mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

b) Efektivitas Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan terhadap Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Efektivitas Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan terhadap hasil belajar kelas Kontrol dan kelas eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran tersebut pada hasil belajar siswa, maka pada penelitian ini ada hipotesis yang harus diuji kebenarannya, dengan demikian perlu untuk menguji hipotesis ini digunakan teknik analisis uji t (t-test), digunakan untuk mengetahui Efektivitas Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan terhadap Hasil Belajar dalam kompetensi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalibawang. Penghitungan uji-t menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2007*.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas yang merupakan prasyarat analisis, maka selanjutnya dilakukan pengujian terhadap hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini adalah *separated varians* dengan sebuah syarat data signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai taraf signifikansi lebih kecil dari 5%. Data yang akan diuji kebenarannya adalah efektivitas Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PKK SMP Negeri 1 Kalibawang yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional berbantuan media pembelajaran *hand out* dan menggunakan pembelajaran dengan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan. Dibawah ini adalah hasil uji-t nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen.

1) Uji-t *Pretest*

Untuk mengetahui perbedaan antara nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk menguji hipotesis. Hipotesis yang akan diuji pada nilai *pretest* adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

H_1 : Terdapat perbedaan antara nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan hasil dari perhitungan uji-t, t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($1,698 < 2,201$), maka H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* kelas kontrol (media pembelajaran

hand out) dan kelas eksperimen (Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan). Hal itu berarti keadaan awal siswa kelas kontrol dan eksperimen sebelum pembelajaran mempunyai kemampuan yang sama.

2) Uji-t *Posttest*

Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk menguji hipotesis. Hipotesis yang akan diuji pada nilai *posttest* adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan hasil dari perhitungan uji-t, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,156 > 2,201$), maka H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas, dengan kata lain hasil belajar siswa yang menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional berbantuan media pembelajaran *hand out*.

Dari hasil perhitungan uji-t antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas kontrol masih kurang maksimal disebabkan karena :

- a) Pembelajaran yang digunakan masih menggunakan pembelajaran konvensional yang hanya dibantu dengan menggunakan media *hand out*, sehingga siswa kurang aktif.
- b) Kegiatan pembelajaran verbalisme (pengertian kata-kata).
- c) Sukar mengontrol sejauh mana perolehan belajar siswa.
- d) Komunikasi hanya satu arah dan menyebabkan siswa pasif di dalam kelas.

Sedangkan untuk hasil belajar pada kelas eksperimen sudah mencapai hasil belajar yang lebih maksimal, jadi media ini memberikan pengaruh dalam pembelajaran karena :

- a) Siswa cenderung belajar lebih aktif.
- b) Dapat berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- c) Sangat menarik bagi siswa, sehingga kelas menjadi dinamis dan antusias.
- d) Meningkatkan kemampuan siswa dibidang kognitif.

Hal ini berarti nilai kompetensi Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan akan lebih baik dengan menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan karena media pembelajaran tersebut merupakan salah satu media pembelajaran secara visual yang memiliki empat fungsi yaitu:

- a) Fungsi atensi, yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dan pelajaran.
- b) Fungsi afektif, yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

- c) Fungsi kognitif, yaitu memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi *compensations*, yaitu dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan melalui beberapa tahap antara lain: menganalisis kebutuhan media, menganalisis kebutuhan produk, memvalidasi media pembelajaran oleh beberapa ahli yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi dan 1 orang guru mata pelajaran. Hasil dari validasi media pembelajaran, kemudian direvisi sesuai saran validator. Setelah media pembelajaran dinyatakan valid, media pembelajaran tersebut diuji cobakan kepada peserta didik kelas VIII B dan C SMP Negeri 1 Kalibawang.
2. Hasil penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan sangat sesuai, penilaian dari ahli materi diperoleh hasil valid dan sangat sesuai, dan penilaian dari guru mata pelajaran SMP Negeri 1 Kalibawang diperoleh hasil valid dan sangat sesuai untuk digunakan dan dapat diuji cobakan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian dari peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang yang meliputi aspek materi pada kategori sangat sesuai dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori sesuai 50%, sedangkan dari aspek manfaat pada kategori sangat sesuai dengan frekuensi relatif sebesar 75% dan kategori sesuai sebesar 25% dan aspek tampilan media pada kategori sangat sesuai dengan frekuensi relatif sebesar 75% dan kategori sesuai sebesar

25%. Secara keseluruhan tingkat kelayakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan dikategorikan sangat sesuai dengan frekuensi relatif sebesar 46,87% dan kategori sesuai sebesar 53,13%. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan ini layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMP Negeri 1 Kalibawang.

3. Hasil belajar Pengawetan Makanan Hewani dengan Teknik Diasinkan pada siswa kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai *pretest* mempunyai nilai rata-rata sebesar 60,83, dan nilai rata-rata untuk soal *posttest* sebesar 82,08.
4. Hasil belajar Pengawetan Makanan Hewani dengan Teknik Diasinkan pada siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai *pretest* mempunyai nilai rata-rata sebesar 65,42, dan nilai rata-rata untuk soal *posttest* sebesar 90,83.
5. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan kata lain hasil belajar siswa yang menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional berbantuan media pembelajaran *hand out*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah: Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan diharapkan

dapat diterapkan oleh tenaga pendidik sebagai media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim.2012.<http://lpmjogja.org/index.php?option=comcontent&task=view=412&Itemid=1>, diakses pada Jumat, 9 Maret 2012 pukul 14:28
- Anonim. 2012.<http://www.teknologipendidikan.net/2010/06/15/10-prinsip-desain-multimedia-pembelajaran/>, diakses pada Jumat, 9 Maret 2012 pukul 14:30
- Anonim. 2012. <http://media-ide.bajingloncat.com/2006/05/08/menciptakan-presentasi-multimedia-yang-menarik/>. Diakses pada Sabtu, 10 Maret 2012 pukul 20:00
- Anonim. 2012. <http://wikipedia.com/pengawetan-makanan>, diakses pada Minggu, 11 Maret 2012 pukul 07.30
- Arif Sadiman. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Cetakan I. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zainal. 1991. *Evaluasi Instruksional Prinsip, Teknik dan Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad Azhar, MA., Prof., Dr. 1995. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. 2003. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- _____. 2006. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*.Cetakan 1. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Fitri Rahmawati. 2010. *Pengantar Pengawetan Makanan*. Yogyakarta: Jurusan PTBB FT UNY

- _____.2010. *Pengawetan Makanan dan Permasalahannya*. Yogyakarta: Jurusan PTBB FT UNY
- Heni A. Puspitosari. 2010. *Membuat Presentasi Multimedia*. Yogyakarta: Skripta.
- Mulyasa E. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Karakteristik dan Implementasi* . Bandung: Rosdakarya
- Nana Sudjana dan Akhmad Riva'i. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Resada.
- Moh. Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indo.
- Oemar Hamalik. 1985. *Media Pendidikan*. Bandung: Ikapi
- _____. 1986. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- _____. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pusat Penilaian Pendidikan. 2007. *Panduan Penulisan Soal Pilihan Ganda*. Balitbang-Depdiknas.
- Saifuddin Azwar. 2001. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soemardji. 1993. *Pendidikan Ketrampilan Kelas 2 SMP*. Jakarta: Depdikbud.
- Sudjana. 1989. *Desain dan Analisis Eksperimen*. Bandung: Tarsito
- _____. 1998. *Cara belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- _____. 2002. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suharmini Arikunto. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2002. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukandarrumidi. 2006. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Sumandi Suryabrata. 1988. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: CV. Rajawali.

Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA

_____. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta