PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *TABLE MANNER* GUNA MENDUKUNG PEMBELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE SERVICE*

WIKA RINAWATI
NIM: 08707251007

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Teknologi Pembelajaran

PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2012

ABSTRAK

WIKA RINAWATI: Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Table Manner* Guna Mendukung Pembelajaran *Food and Beverage Service*. **Tesis: Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.**

Tujuan penelitian ini adalah: menghasilkan produk *software* multimedia pembelajaran *table manner* berbasis komputer yang layak sebagai sumber belajar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) yang artinya penelitian ini menghasilkan produk. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (PTBB FT UNY) semester empat. Prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) *planning*, (3) *development*, dan (4) validasi/evaluasi. Evaluasi produk (1) evaluasi formatif yang meliputi: *ongoing evaluation*, alpha tes (ahli materi dan ahli media), dan beta tes (pengguna); (2) evaluasi sumatif untuk mengetahui kemampuan belajar mahasiswa. Jenis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan jenis instrumen yaitu: angket, wawancara, pengamatan, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan modus.

Materi yang disajikan dalam program ini adalah: etiket berbusana, pengetahuan menu, alat hidang, dan etiket perjamuan. Materi didesain dengan menggunakan permodelan dalam bentuk video dan foto. *Quiz* ditampilkan setelah materi alat hidang dalam bentuk aplikasi alat hidang pada hidangan berdasarkan struktur menu kontinental. Evaluasi sumatif disajikan dalam bentuk cek poin dengan skor keseluruhan diakhir program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: multimedia pembelajaran *Table Manner* yang dikembangkan dalam bentuk kepingan CD bersifat interaktif telah terbukti layak menurut ahli media, ahli materi dan mahasiswa. Dilihat dari aspek kualitas materi 58,8% sangat layak, aspek kemanfaatan 100% sangat layak, dari aspek keefektifan desain layar 68,8% sangat layak, aspek kemudahan 100% sangat layak, aspek keefektifan navigasi 100% sangat layak, aspek kemanfaatan 50% layak dan sangat layak, aspek kemudahan pengoperasian 69,6% layak, aspek kemudahan 66,6% layak, dan aspek kemenarikan tampilan 66,6% layak.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia, Pembelajaran *Table manner*.

ABSTRACT

WIKA RINAWATI: *Developing Multimedia for Table Manner Learning to Support Food and Beverage Service Learning.* **A Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University, 2012**.

This study aims to produce a software product for computer-based multimedia for table manner learning appropriate as a learning source.

This was a research and development study which resulted in a product. The research subjects were S1 students of the Department of Food and Fashion Science Education, the Engineering Faculty, the Yogyakarta State University (FFSE EF YSU) in semester 4. The research and development procedure consisted of 4 steps, i.e.: (1) preliminary study, (2) planning, (3) development, and (4) validation/evaluation. The product evaluation consisted of (1) a formative evaluation that included an ongoing evaluation, an alpha test (by material and media experts), and a beta test (by users) and (2) a summative evaluation to investigate the students' learning capabilities. The data consisted of qualitative and quantitative data and were collected through a questionnaire, interviews, observations, and a test. The data were analyzed using the mode.

The materials presented in the program are dress etiquette, menu information, crockery, and party etiquette. The materials are designed using models in the form of videos and photographs. Quizzes are presented after the crockery materials in the form of the crockery application in the course based on the continental menu structure. The summative evaluation is presented in the multiple choice form with a total score at the end of the program. The results of the study show that the developed multimedia for Table Manner learning in the form of interactive CD is appropriate according to the media expert, materials expert, and students. In the material quality aspect it is very appropriate (58.8%), in the advantage aspect it is very appropriate (100%), in the screen design effectiveness aspect it is very appropriate (68.8%), in the facility aspect it is very appropriate (100%), in the navigation effectiveness aspect it is very appropriate (100%), in the advantage aspect it is appropriate and very appropriate (50%), in the operation facility aspect it is appropriate (69.6%), in the facility aspect it is appropriate (66.6%), and in the display attractiveness aspect it is appropriate (66.6%).

Keywords: Development, Multimedia, Table Manner Learning

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa	: Wika Rinawati
Nomor Mahasiswa	: 08707251007
Program Studi	: Teknologi Pembelajaran
Lembaga Asal	: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Maret 2012
Yang membuat pernyataan,

Wika Rinawati
NIM. 08707251007

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
***TABLE MANNER* GUNA MENDUKUNG PEMBELAJARAN**
FOOD AND BEVERAGE SERVICE

WIKA RINAWATI
NIM. 08707251007

Dipertahankan di depan Panitia Penguji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 02 Februari 2012

DEWAN PENGUJI

Dr. Moch Alip (Ketua/penguji)	…….	……
Dr. Ali Muhtadi (Sekretaris/Penguji)	…….	……
Dr. Christina Ismaniati (Pembimbing/Penguji)	…….	……
Herman Dwi Surjono, Ph.D (Penguji Utama)	…….	……

Yogyakarta, …….
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
Direktur,

Prof. Soenarto, Ph.D
NIP. 19480804 197412 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Ketika wajah ini penat memikirkan dunia, maka berwudhulah. Ketika tangan ini letih menggapai cita-cita maka bertakbirlah. Ketika pundak tak kuasa memikul amanah maka bersujudlah. Jangan menyerah karena lelah, biarkan lelah mengejar sampai lelah. Iklaskan semuanya dan mendekatlah pada Nya, agar tunduk disaat yang lain angkuh, agar tetap teguh disaat yang lain runtuh, agar tetap tegar disaat yang lain terlempar".
(Bunda Upit)

"Pakaian dan gaya tidak membentuk kepribadian seseorang namun ketika kepribadian seseorang terbentuk, kedua hal tersebut sangat menunjang penampilannya"
(Henry Ward Beecher)

"Kita dapat mengetahui banyak hal tentang kepribadian seseorang hanya dengan memperhatikan cara dia makan"
(Ronald Reagan)

Persembahan:

Karya ini saya persembahkan kepada:

- ✓ Ibu, Ibu, Ibu tersayang yang sudah menghadap Sang Khaliq
- ✓ Bapak yang banyak memberikan motivasi.
- ✓ Suami tersayang Agung Tohjaya Setiono, S.Pd.
- ✓ Anak-anak yang tersayang Amalita Ersa Salsabilla dan Evanestiko Ersa Wijaya.
- ✓ Civitas akademik Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga tesis ini terselesaikan dengan baik. Tesis ini mengungkap penelitian dan pengembangan (*research and development*) Multimedia Pembelajaran *Table Manner* guna Mendukung Pembelajaran *Food and Beverage Service*".

Tesis ini tidak akan selesai tanpa bantuan semua pihak dalam memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis melakukan studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan seluruh staf Program Pascasarjana, atas segala kebijaksanaan, perhatian, dan dorongan sehingga penulis menyelesaikan studi.
2. Kaprodi Teknologi Pembelajaran dan para dosen Program Teknologi Pembelajaran yang telah memberi bekal ilmu.
3. Dr. Christina Ismaniati, M.Pd, selaku Pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai tesis ini terwujud.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, yang telah membantu kelancaran selama penelitian berlangsung.
5. Dr. Haryanto selaku ahli media, yang telah melakukan validasi terhadap produk multimedia pembelajaran yang penulis kembangkan.
6. Minta Harsana,M.Sc selaku ahli materi, yang telah melakukan validasi terhadap produk multimedia pembelajaran.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin

Yogyakarta, Maret 2012
Wika Rinawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
ABSTRAK ii
ABSTACT iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
LEMBAR PENGESAHAN v
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUIAN

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Pengembangan 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Pengembangan 7
F. Spesifikasi Produk Hasil Pengembangan 7
G. Manfaat Pengembangan 9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 10
I. Definisi Istilah 11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Teori Belajar yang Mendukung Pembelajaran *Table Manner* 16
1. Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) 16
2. *Imitation* dan *Observational learning* 19
3. *Modelling* 22
a. Unsur-unsur *Modelling* 23
b. Ciri-ciri Teori Pemodelan 26
c. Pengaruh Pemodelan Pada Perilaku 27
d. Jenis-jenis Peniruan (Modeling) 29
e. Efektifitas Modeling 30
f. Prinsip-Prinsip Teori Pembelajaran Sosial 31
B. Etiket *Table manner* 32

C. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran 34
D. Efektifitas Multimedia Pembelajaran 56
E. Posisi Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Kawasan Teknologi Pembelajaran 58
F. Pengembangan Multimedia Pembelajaran 61
1. Model Pengembangan Borg & Gall 61
2. Model Pengembangan Alessi & Trollip 63
3. Model Pengembangan Dick & Carey 66
4. Modifikasi dan Adaptasi Model Pengembangan 68
G. Kajian Penelitian yang Relevan 76
H. Kerangka Berpikir 77
I. Pertanyaan Penelitian 78

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan 79
B. Prosedur Pengembangan 80
C. Uji Coba Produk 83
1. Desain Uji Coba 83
2. Subjek Uji Coba 84
3. Jenis Data 84
4. Instrumen Pengumpulan Data 85
5. Teknik Analisis Data 89

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan 91
1. Hasil Observasi terhadap Pelasanaan Pembelajaran *Table manner* 92
2. Hasil Wawancara terhadap Dosen dan Mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah *F&B Service* 95
a. Analisis Sumber Belajar 95
b. Karakteristik Belajar Mahasiswa 96
c. Pemilihan warna 97
3. Kegiatan studi pustaka 98
B. Perencanaan Pengembangan 100
1. Membuat Desain Pembelajaran *Table manner* 100
2. Membuat *Flowchart* 102
3. Membuat *Storyboard* 103
4. Membuat *Photostory* 104
5. Membuat *Script Video* 105
C. Pengembangan Produk 107
D. Validasi dan Evaluasi 112
E. Data Uji Coba 113
1. Data yang Berkenaan dengan Kelayakan Produk 114
a. Data Validasi Ahli Materi 114
b. Data Validasi Ahli Media 117

c. Data Hasil Uji Coba Pengguna 122
2. Data yang Berkenaan dengan Implementasi Produk 125

F. Analisis Data 127
1. Analisis Data Berkenaan dengan Kelayakan Produk 127
a. Analisis Data Validasi Ahli Materi..... 127
b. Analisis Data Validasi Ahli Media 128
c. Analisis Data Validasi Pengguna..... 129
2. Analisis Data yang Berkenaan dengan Implementasi Penggunaan Produk 130
a. Menggunakan program *macromedia flash* 131
b. Tanpa menggunakan program *macromedia flash*. 132

G. Revisi Produk 132
1. Ahli Materi 133
2. Ahli Media..... 134
3. Pengguna 135
H. Kajian Produk Akhir..... 136

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang produk..... 137
B. Keterbatasan Produk Penelitian..... 137
C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut 138

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase Ingatan pada Kerucut Pengalaman Edgar Dale 40

Tabel 2. Makna Warna Berdasarkan pada Kategori Warna Sejuk 43

Tabel 3. Makna Warna Berdasarkan pada Kategori Warna Hangat..... 43

Tabel 4. Makna Warna Berdasarkan pada Kategori Warna Netral 44

Tabel 5. Penggunaan Warna yang Sesuai 45

Tabel 6. Kombinasi Warna Efektif untuk Warna *Background* 45

Tabel 7. Kisi-kisi Kuesioner untuk Ahli Materi 86

Tabel 8. Kisi-kisi Kuesioner untuk Ahli Media..... 87

Tabel 9. Kisi-kisi Kuesioner untuk Pengguna 88

Tabel 10. Skor dan Kriteria Penilaian..... 89

Tabel 11. Kegiatan Pembelajaran sebelum Menggunakan Multimedia 92

Tabel 12. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia..... 94

Tabel 13. *Alpha Test* pada Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi..... 116

Tabel 14. *Alpha Test* pada Aspek Kemanfaatan oleh Ahli Materi 117

Tabel 15. *Alpha Test* pada Aspek Keefektifan Desain Layar: Performa Tampilan oleh Ahli Media..... 119

Tabel 16. *Alpha Test* pada Aspek Kemudahan Pengoperasian oleh Ahli Media..... 120

Tabel 17. *Alpha Test* pada Aspek Keefektifan Navigasi oleh Ahli Media..... 121

Tabel 18. *Alpha Test* pada Aspek Kemanfaatan oleh Ahli Media..... 121

Tabel 19. *Beta Test* pada Aspek Kemudahan Produk untuk Dioperasikan oleh Mahasiswa 122

Tabel 20. *Beta Test* pada Aspek Kemudahan Produk untuk Dipelajari Isinya oleh Mahasiswa 123

Tabel 21. *Beta Test* pada Aspek Kemenarikan Tampilan oleh Mahasiswa..... 124

Tabel 22. Rakapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Materi *Table manner*..... 126

Tabel 23 Revisi Produk oleh Ahli Materi..... 133

Tabel 24 Revisi Produk oleh Ahli Media 134

Tabel 25 Saran Revisi Produk oleh Pengguna..... 135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. *Processes involved in learning from models* 24

Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale 39

Gambar 3. Kawasan Teknologi Pembelajaran (Seels & Rechey) 58

Gambar 4. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall 62

Gambar 5 *The Model of Developing Interactive Instructional Multimedia* 65

Gambar 6 Model Pengembangan Instruktional 66

Gambar 7. Kerangka Berpikir..... 77

Gambar 8. Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran 80

Gambar 9. Prosedur Penelitian dan Pengembangan 82

Gambar 10. Desain Uji Coba Penelitian dan Pengembangan..... 83

Gambar 11. Perolehan Skor Analisis Kebutuhan Mengenai Sumber Belajar 95

Gambar 12. Perolehan Skor Analisis Kebutuhan Mengenai Karakteristik Belajar Mahasiswa 96

Gambar 13. Perolehan Skor Analisis Kebutuhan Mengenai Pemilihan Warna *Background* 98

Gambar 14 *Flowcard* Multimedia Pembelajaran *Table Manner*..... 102

Gambar 15 *Storyboard* Multimedia Pembelajaran *Table Manner* 103

Gambar 16 *Photostory* Multimedia Pembelajaran *Table Manner*..... 105

Gambar 17 *Script* video multimedia pembelajaran *Table Manner* 107

Gambar 18 (A) *Slide* pembuka program dan (B) judul program..... 108

Gambar 19 *Slide* kompetensi *Table Manner* 108

Gambar 20 *Slide* materi I pendahuluan (sifat jamuan dan tipe pelayanan) ... 109

Gambar 21 *Slide* materi II menu hidangan (kerangka menu, waktu jamuan, dan klasifikasi menu) 109

Gambar 22 *Slide* materi III alat hidang (*silverware*, *glassware*, *chinaware*, dan *accompaniment*) 109

Gambar 23 Slide materi IV etiket berbusana (etiket berbusana pria dan wanita)..... 110

Gambar 24 *Slide* materi V etiket makan..... 110

Gambar 25 *Slide quiz*..... 110

Gambar 26 (A) *Slide* tes sumatif dan (B) *slide* skor tes sumatif 111

Gambar 27 (A) *Slide* penutup program dan (B) *slide* tim pengembang..... 111

Gambar 28. Perolehan Skor Penilaian Ahli Materi 128

Gambar 29. Perolehan Skor Penilaian Ahli Media 129

Gambar 30. Grafik Penialaian oleh Pengguna..... 130

Gambar 31. Hasil Evaluasi Sumatif Mahasiswa..... 131

Gambar 32. Nilai Uji Coba Kelas *Macromedia Flash* dan *Non-Macromedia flash*..... 132

Gambar 33 Revisi produk oleh ahli materi sebelum dan sesudah revisi 133

Gambar 34 Revisi produk oleh ahli media sebelum dan sesudah revisi..... 134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kurikulum 2009 Program Studi Teknik Boga	144
	Silabus *F&B Service* (Tata Hidang)	145
Lampiran 2.	Kisi-Kisi Wawancara Studi Pendahuluan terhadap Dosen	149
	Kisi-Kisi Wawancara Studi Pendahuluan terhadap Mahasiswa	149
	Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Sumatif	150
Lampiran 3.	Lembar Wawancara Dosen	151
	Lembar Wawancara Mahasiswa	152
	Hasil Wawancara dengan Mahasiswa	153
	Hasil Wawancara dengan Dosen Pengampu	154
	Hasil Observasi terhadap Nilai Mahasiswa	155
Lampiran 4.	Angket Validasi Produk oleh Ahli Materi	156
	Angket Validasi Produk oleh Ahli Media	158
	Angket Validasi Produk oleh Mahasiswa	160
Lampiran 5.	Angket Telaah Butir Soal	162
	Butir-Butir Soal Evaluasi Sumatif	163
	Data dan Analisis Butir Soal	167
	Reliabilitas Analisis Butir Soal	168
Lampiran 6.	*Flowchart*	169
	Storyboard	176
	Photostory	184
	Script video	188
Lampiran 7.	Tampilan Visual dari Komponen-Komponen dalam Multimedia Pembelajaran *Table Manner*	198
Lampiran 8.	Foto Kegiatan Penelitian	202
Lampiran 9.	Revisi Selama Produksi Berlangsung (*On Going Evaluation*)	205
	Revisi produk Multimedia pembelajaran *table manner*	210
Lampiran 10.	Skor Hasil Evaluasi Sumatif	213
	Skor hasil *pretest* dan *Posttest*	214
	Rekapitulasi Hasil Belajar Mahasiswa	215
Lampiran 11.	Izin Penelitian	216
	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	217