

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER  
PADA MATA KULIAH *PASTRY* DI JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN  
KELUARGA FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**



**JULIA ADELINA**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA  
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode: Maret 2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER  
PADA MATA KULIAH *PASTRY* DI JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN  
KELUARGA FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**Julia Adelina<sup>1</sup>, Baidar<sup>2</sup>, Elida<sup>3</sup>**  
**Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga**  
**Fakultas Pariwisata Dan Perhotelan**  
**Universitas Negeri Padang**  
**[Juliaadelina1@gmail.com](mailto:Juliaadelina1@gmail.com)**

**Abstract**

The aims of this study was to develop a computer-based learning media is valid and practical course on pastry in the ca of IKK FPP UNP. This study uses Research And Development (R & D) is the method used to produce a specific product and test the feasibility of the product. Products produced in the form of computer-based learning media in the Department of IKK FPP UNP. Data collection techniques in this study conducted using questionnaires given to lecturers caterers and questionnaire responses of students to the media developed and analyzed using analysis deskriptif which includes analysis of the validity, and analysis of the practicalities. The results of this study indicate that the validity of computer-based learning media on valid category (0.89). While the practicalities of the test, the lecturer / practitioner gives very practical category (92.7%) and students leave with a very practical category (88.7%). Based on these findings it can be concluded that computer-based learning media is valid and practical to be used as a medium of learning in the subject of Pastry.

keywords : development, computer-based learning media, pastry

**A. Pendahuluan**

Pendidikan melibatkan kegiatan belajar dan proses pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pendidikan disuatu Instansi Pendidikan pada jenjang Pendidikan Dasar (SD) sampai di Perguruan Tinggi (PT). Pembelajaran yang berkualitas sangat ditentukan oleh peran pendidik dalam penyelenggaraannya.

---

<sup>1</sup> Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga untuk Wisuda Periode Maret 2016

<sup>2</sup> Dosen Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Kosentrasi Tata Boga sebagai salah satu Program Studi yang terdapat di Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK), maka mahasiswa harus mengikuti berbagai macam mata kuliah yang telah ditetapkan di dalam kurikulum. Salah satunya mata kuliah yang terdapat di Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK) yaitu *Pastry* terdiri dari 3 SKS yang termasuk ke kelompok Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK).

*Pastry* merupakan salah satu mata kuliah yang ada di Jurusan Kesejahteraan Keluarga. Berdasarkan Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) *pastry* tahun 2015, mendeskripsikan bahwa *pastry* “Membahas pengetahuan tentang bahan, alat, peranan dan macam-macam adonan (*pudding, cake, pie, puff pastry, cream puff, cookies, crepes*), *pastry cream* dan saus, teknik pengolahan masing-masing adonan, serta terampil mengolah, menata, dan menyajikannya”. Berdasarkan hal tersebut mahasiswa harus memahami dan terampil dalam mengolah, manata, menyajikan olahan *pastry* dengan baik sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan analisis silabus dan pengalaman penulis selama melaksanakan perkuliahan, proses pembelajaran *Pastry* terdiri dari teori dan pratikum. Pada teori membahas tentang bahan-bahan yang akan digunakan, teknik membuatnya, kesalahan-kesalahan yang dapat terjadi selama melakukan praktek, serta membuat perencanaan untuk pratikum selanjutnya yang diarahkan oleh dosen pembimbing, teori ini dilaksanakan sebelum pratikum. Sedangkan pratikum dilakukan pada minggu berikutnya di Labor Tata Boga Jurusan Ilmu

### Kesejahteraan Keluarga FPP UNP.

Proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting yaitu metode dan media pendidikan, kedua aspek ini saling berkaitan. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran kepada pelajar sesuai yang telah dikemukakan oleh (Warsita,2008:121). Media pembelajaran yang baik yaitu menarik dan mudah dipahami. Menarik diartikan bahwa media tersebut dapat menarik perhatian mahasiswa secara optimal dalam mengikuti proses belajar mengajar, sedangkan mudah dipahami yaitu media tersebut menerangkan dengan cermat, jelas, berurutan sehingga mahasiswa tidak mengalami kebingungan dalam menyerap informasi. Media pembelajaran akan membuat pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga mahasiswa tidak akan bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga. Mahasiswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktifitas lain, seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada dosen yang mengajar mata kuliah pastry dan pengalaman penulis selama melaksanakan perkuliahan di Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, media yang digunakan masih menggunakan media cetak, gambar, papan tulis, *job sheet*. Berdasarkan hal tersebut mahasiswa dalam pembelajaran menjadi pasif, misalnya mengantuk, tidak mau bertanya, tidak menanggapi pertanyaan yang diberikan kepada mereka dan pada umumnya cenderung diam hanya sebagai pendengar saja dan sering

bertanya-tanya ketika melaksanakan pratikum. Apa lagi pemberian materi untuk pratikum selanjutnya dilakukan di akhir sesudah melakukan pratikum, pada kondisi ini energi mahasiswa sudah berkurang dan mengantuk akan terlihat pasifnya mereka dalam belajar, dan pada saat pratikum dosen mendemonstrasikan sekali saja apabila dosen pembimbing melihat satu persatu mahasiswa maka akan keteteran dan hasilnya kurang memuaskan .

Keberhasilan pendidik dalam mengajar apabila dalam proses pembelajaran peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan yaitu memahami dan mampu dalam mengolah pastry. Pencapaian dalam pembelajaran tersebut dapat dilakukan namun masih banyak mahasiswa yang belum mendapatkan nilai yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK) pada mata kuliah *Pastry* dari BP 2010-2012 pada tabel.1 berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Keluarga (PKK) Yang Telah Mengambil dan Mengikuti Mata Kuliah *Pastry* Mulai dari BP 2010-2012

No	BP	Jumlah Mahasi-wa	Nilai							
			A	A-	B +	B	B -	C	D	E
1	2010	53	-	-	-	42	-	9	2	-
		100%	-	-	-	79.2%	-	17%	3,8%	-
2	2011	50	15	1	2	28	1	2	-	1
		100%	30%	2%	4%	56%	2%	4%	-	2%
3	2012	52	6	26	11	2	-	-	1	6
		100%	11,5%	50%	21,2%	3,9%	-	-	1,9%	11,5%

Sumber : ADM IKK FPP-UNP

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang telah mengambil dan mengikuti mata kuliah *pastry* pada BP

2010-2012 masih banyak yang belum mencapai nilai yang diharapkan yaitu nilai A. Pada BP 2010-2011 nilai mahasiswa yang mendominasi kepada nilai B, sedangkan pada BP 2012 nilai mahasiswa yang mendominasi yaitu nilai A-.

Era globalisasi yang berkembang saat ini yang ditandai oleh peningkatan dan meluasnya pengguna komputer hampir seluruh segi kehidupan khususnya di bidang Pendidikan. Media berbasis komputer dapat menggabungkan berbagai macam media untuk tujuan pembelajaran. Keragaman media meliputi teks, gambar, audio, video, bahkan simulasi. Media berbasis komputer berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar, video (Warsita, 2008:138).

Selain menarik dengan kombinasi media yang lebih dari satu ada juga kelebihan lain media berbasis komputer diantaranya yaitu memfasilitasi interaktifitas peserta didik, dapat di programkan, memanfaatkan seluruh kemampuan komputer terdiri dari gabungan media dapat memberikan umpan balik kepada peserta didik,(Warsita, 2008 :138)

Sedangkan kelemahan media pembelajaran berbasis komputer yang dikemukakan oleh Warsita (2008:139) yaitu:

- a) hanya berfungsi untuk hal-hal yang sebagaimana yang telah diprogramkan, b) memerlukan peralatan (komputer), c) perlu persyaratan minimal prosessor, memori kartu grafis dan monitor, d) perlu kemampuan pengoperasian, untuk itu perlu penambahan petunjuk pemanfaatan (*learning guides*), e) pengembangannya memerlukan ada tim profesional, f) pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama dan g) tidak mempunyai sentuhan manusiawi

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas, maka Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah *Pastry* dan mengetahui validitas dan praktikalitasnya di Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang

## **B. Metode Pengembangan**

Model pengembangan media berbasis komputer ini menggunakan model IDI (*Instruksional development institute*). Model IDI ini yang menetapkan prinsip-prinsip pendekatan sistem yang meliputi tiga tahap yaitu *define* (penentuan), *develop* (pengembangan), dan *evaluate* (penilaian) (aditya, 2012:9). Tahap pertama yaitu tahap *define* (penentuan) yang berisikan langkah-langkah analisis latar belakang dan identifikasi masalah. Tahap kedua, tahap *develop* (pengembangan) yang berisikan penyusunan bentuk awal produk dan validasi produk. Tahap ketiga yaitu tahap *evaluate* (penilaian) yang berisikan langkah-langkah uji coba dan analisis hasil uji coba.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Hasil**

Produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah *pastry*. Hasil dari penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Tahap *Define* (Penentuan)**

Tahap *define* ini dilakukan analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis komputer yang terdiri dari analisis kurikulum yang berhubungan

langsung dengan produk yang dikembangkan yaitu sinopsis dan silabus mata kuliah pastry untuk menentukan konsep-konsep utama dari materi yang akan dimasukkan kedalam produk yang dikembangkan. Analisis mahasiswa berdasarkan teori kognitif mahasiswa berada pada tahap operasional formal, berarti telah mampu berfikir dan dapat memahami makna abstrak dan prinsip yang melandasi konsep-konsep, hubungan dan teori serta dapat merumuskan hipotesis yang berkaitan.

Analisis media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah pastry berdasarkan wawancara dan pengamatan penulis media yang digunakan masih menggunakan media cetak, gambar, papan tulis, dan *job sheet*, penggunaan media teknologi belum digunakan dengan baik. Untuk itu perlu dirancang media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah *pastry*. Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi dan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah *pastry* yaitu mahasiswa mampu membuat dan menyajikan makanan dari adonan liquid dan solid yaitu pudding, cake, cream puff, pie dan puff pastry.

Berdasarkan hal diatas dan pengamatan dan hasil wawancara dosen serta mahasiswa, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada mata kuliah *pastry* diperlukan media pembelajaran berbasis komputer.

## **b. Tahap *Develop* (Pengembangan)**

### **1) Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

#### a) Tahap pertama

Pada tahap ini penulis lakukan yaitu:

- (1) Merancang materi yang akan diisikan kedalam media berbasis komputer berdasarkan sumber-sumber yang relevan yaitu dari buku, perangkat pembelajaran pastry dan internet
- (2) Membuat desain media berbasis komputer yang terdiri dari intro, menu utama, petunjuk, kompetensi utama, materi, evaluasi, profil

b) Tahap kedua

Pada tahap ini melakukan pembuatan media, hasil media berbasis komputer dapat dilihat sebagai berikut:

(1) Halaman Pembuka (*Intro*)



Gambar 1. Halaman Pembuka (*intro*)

Halaman intro merupakan halaman yang menggambarkan proses masuk halaman *home* (menu utama).

(2) Menu Utama (*home*)



Gambar 2. Menu Utama (*Home*)

Halaman utama (*home*) merupakan halaman awal pada media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah pastry.

## (3) Halaman Petunjuk



Gambar 3. Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk merupakan halaman untuk melihat keterangan navigasi dan icon-icon yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis komputer

## (4) Halaman Kompetensi



Gambar 4. Halaman kompetensi

Halaman kompetensi merupakan halaman untuk melihat kompetensi utama yang akan dicapai dalam pembelajaran mata kuliah pastry

## (5) Halaman Materi



Gambar 5. Halaman materi

Halaman materi merupakan halaman yang berisi materi-materi mata kuliah yang telah dirancang sebelumnya yang akan digunakan pada perkuliahan pastry.

(6)Halaman Evaluasi



Gambar 6. Halaman evaluasi

Halaman evaluasi merupakan halaman yang digunakan sebagai media ulangan setelah mempelajari materi

(7)Halaman Profil



Gambar 7. Halaman Profil

Halaman profil merupakan halaman yang berisikan informasi dari yang mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer

(8)Halaman Referensi



Gambar 8. Halaman referensi

Halaman referensi merupakan halaman yang berisikan sumber-sumber dalam pengambilan materi yang dimasukkan kedalam media pembelajaran berbasis komputer

## 2) Data Uji Validitas Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Pengambilan data validitas media pembelajaran berbasis komputer menggunakan angket (kuesioner). Data validitas media pembelajaran berbasis komputer dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Validitas Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Aspek Penilaian	Penilaian			Kategori
		V1	V2	Rata2	
1	Isi /materi	0,78	0,85	0,82	Valid
2	Desain	0,80	0,94	0,87	Valid
	Rata-rata	0,79	0,89	0,85	Valid

V1: Validitas 1, V2: validitas 2

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan, pada hasil validitas pertama, validator isi/meteri memberikan nilai rata-rata 0,78 dengan ketegori valid, sedangkan validator desain media meberikan nilai rata-rata 0,80 dengan kategori valid. Hasil validitas kedua, validator isi/materi memberikan nilai rata-rata 0,85% dengan kategori sangat valid, sedangkan validator desain media memberikan nilai rata-rata 0,94 dengan kategori

sangat valid, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan pada mata kuliah *pastry* dinyatakan layak untuk digunakan dengan rata-rata 0,85.

### c. Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Penilaian terhadap kepraktisan media diperoleh dari angket yang diisi oleh dosen yaitu, praktisi pertama menilai media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan pada kategori sangat praktis dengan presentase 96,3% dengan kategori sangat praktis, sedangkan praktisi kedua memberikan penilaian sangat praktis dengan presentase rata 89,% dengan kategori “sangat praktis”. Sedangkan kepraktisan terhadap respon mahasiswa mendapatkan nilai rata-rata 88,7%, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Prakrikalitas Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Aspek penilaian	Kelompok Praktisi (Mahasiswa)			Rata-rata%	Kategori
		Kecil	Sedang	Besar		
1	Kemudahan	94%	88,8%	85,4	89,4	Sangat praktis
2	Waktu yang diperlukan	88%	83,3	83,93	85,05	Sangat praktis
3	Daya tarik	92,52	86,4	87,1	88,67	Sangat praktis
Jumlah		274,5	255,5	256,43	266,12	Sangat praktis
Rata-rata (%)		91,5	85,2	85,48	88,7	Sangat praktis

## 2. Pembahasan

Produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah *pastry*. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan model pengembangan yaitu model IDI

(*intriksional development institute*) yang meliputi 3 tahap yaitu (penentuan) *define*, pengembangan (*develop*), dan evaluasi (*evaluate*).

**a. Tahap *Define* (Penentuan)**

Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis mahasiswa, dan analisis media pembelajaran. Tahap *develop* dilakukan perancangan produk media pembelajaran berbasis komputer dan tahap validasi. Pada tahap validasi ini terjadi proses yang berulang-ulang sehingga diperoleh media pembelajaran berbasis komputer yang dinyatakan valid. Terakhir tahap *evaluate* dilakuakn uji coba terbatas terhadap produk yang dikembangkan dan uji praktikalitas.. Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada mata kuliah *pastry* diperlukan media pembelajaran berbasis komputer .

**b. Tahap *Develop* (Pengembangan)**

**1) Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Media pembelajaran berbasis komputer dirancang dengan mempertimbangkan isi dan desain yang terkandung didalamnya. Pada isi, media pemebelajaran berbasis komputer disesuaikan dengan kurikulum, silabus dan bahan ajar yang ada pada mata kuliah *pastry*. Sedangkan desain media pembelajaran berbasis komputer dipertimbangkan pada aspek tampilan media dan bahasa yang ada pada media yang dikembangkan tersebut. Setelah media dibuat maka selanjutnya dilakukan tahap validasi terhadap pakar yang bertujuan untuk

menentukan layak atau tidaknya media pembelajaran berbasis komputer tersebut.

## **2) Validitas Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Validitas media pembelajaran berbasis komputer diperoleh dari tanggapan validator tentang kevalidan media yang dikembangkan. Validator terdiri dari 4 orang dosen Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang yaitu 2 orang dosen yang berpengalaman di bidang media sebagai validator desain media dan 2 orang dosen yang berpengalaman mengajar mata kuliah pastry sebagai validator isi (materi). Berdasarkan analisis data pada hasil penelitian validitas media pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai 0,85 dengan kategori “valid”, sehingga media yang digunakan valid untuk digunakan.

### **c. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)**

#### **1) Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Data kepraktisan media diambil dari uji coba terbatas yang dilakukan di Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP pada mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah *pastry* yang ditentukan secara acak dari 43 mahasiswa BP 2013. Uji coba dilakukan 3 kelompok, yaitu kelompok kecil 5 orang, kelompok sedang 15 orang dan kelompok besar 30 orang. Uji coba bertujuan untuk melihat kepraktisan terhadap media pembelajaran yang penulis kembangkan.

Penilaian terhadap kepraktisan media diperoleh dari angket yang diisi oleh dosen yaitu, praktisi pertama menilai media pembelajaran

berbasis komputer yang dikembangkan pada kategori sangat praktis dengan presentase 96,3% dengan kategori sangat praktis, sedangkan praktisi kedua memberikan penilaian sangat praktis dengan presentase rata 89,% dengan kategori “sangat praktis”.

Selain penilaian dari dosen/praktisi, kepraktisan media pembelajaran berbasis komputer juga dinilai berdasarkan tanggapan mahasiswa melalui angket. Hasil tanggapan mahasiswa dengan rata-rata 88,7 dengan kategori sangat praktis

#### **D. Kesimpulan dan Saran**

##### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pada proses pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah *pastry* menggunakan model IDI (*instruksional fevelopment institute*) melalui tiga tahap yaitu: 1) Tahap *define* (penentuan, 2) Tahap *development* (pengembangan), 3) Tahap *evaluate* (evaluasi).

Validitas media berbasis komputer pada mata kuliah *pastry* diperoleh dari angket yang telah dinilai oleh validator dari berbagai kajian dengan kriteria materi dan bentuk/desain media dengan kategori “**valid**”. Kepraktisan media pembelajaran berbasisi komputer pada mata kuliah *pastry* dilihat dari hasil respon praktisi/dosen yang memperoleh persentase rata-rata 92,7% dan hasil respon mahasiswa yang memperoleh persentase rata-rata 88,7%. Hal ini

menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kedalam kategori “**sangat praktis**”

## **2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas disarankan kepada dosen mata kuliah pastry untuk menggunakan media ini, agar dapat membantu meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar mahasiswa serta dukukangan dari pihak Fakultas Pariwisata dan Perhotelan untuk memfasilitasi penggunaan perangkat penunjang yang dibutuhkan dosen. Kepada mahasiswa agar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah *pastry* yang telah peneliti kembangkan untuk belajar mandiri dirumah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aditya. 2012. *Pengembangan Rancangan Intruksional*. (online).
- Leoni Sonya. 2015. “*Pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif Dalam Mata Pelajaran Perakitan Komputer Di Smk Muhammadiyah 1 padang*”. Tesis Tidak Diterbitkan. Padang: Program Pascasarjana UNP Padang
- Ruaida dan Elida, 2015, *silabus pastry*, KK-FT-UNP.Padang
- Ruaida. 2013. *Perangkat Pembelajaran Pastry D3 Tata Boga KK-FT-UNP*. Padang
- Sugiono,2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan Teori Dan Implikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta