

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ADOBE PREMIERE TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATA KULIAH TATA HIDANG DI PROGRAM  
STUDI TATA BOGA FAKULTAS  
TEKNIK UNIMED**

**Nikmat Akmal<sup>1</sup>, La Hanu<sup>2</sup>**

Surel: [nikmat@unimed.ac.id](mailto:nikmat@unimed.ac.id)<sup>1</sup>, [lahanu@unimed.ac.id](mailto:lahanu@unimed.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*The aim of this study was to know the effect of using Adobe Premiere-Based Interactive Multimedia on Students' Tata Hidang This study used experimental quasi, namely the design of the pretest-posttest control group. The results of the study concluded (1) The average of students' achievement that used modules was 80 and students' achievement that used Adobe Premiere-Based Interactive Multimedia was 84; (2) students' achievement that used Adobe Premiere-Based Interactive Multimedia was higher than using modules.*

**Keywords:** *Interactive Media, Adobe Premiere, Module, Tata Hidang*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere* terhadap hasil belajar mata kuliah tata hidang . Penelitian ini termasuk quasi experimental, yaitu *pretest-posttest control group design*. Hasil yang diperoleh menunjukkan: (1) hasil belajar menggunakan modul bahan ajar rata-rata  $M = 79$  dengan tingkat kecenderungan berada pada kategori kompeten, (2) hasil belajar menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere* rata-rata  $M = 82,8$  dengan tingkat kecenderungan berada pada kategori kompeten, (3) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan modul bahan ajar dengan hasil belajar menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere*. Hasil belajar yang tertinggi adalah yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere*.

**Kata Kunci:** *Media Interaktif, Adobe Premiere, Modul, Tata Hidang*

**PENDAHULUAN**

Tata Hidang merupakan salah satu mata kuliah di Program Studi Pendidikan Tata Boga. Mata Kuliah ini memberikan kemampuan menata dan menyajikan hidangan di restoran secara profesional dan melaksanakan *table manner* sesuai etika makan secara Internasional. Kompetensi Dasar (KD) mata kuliah Tata Hidang meliputi: (1)

Ruang lingkup layanan makanan dan minuman; (2) Peralatan makan dan minum; (3) *Furniture* dan *lenan* ruang makan; (4) *Table setting*; (5) *Table service*; (6) Etika makan dan *Table manner*.

Pembelajaran mata kuliah ini di Program studi Pendidikan Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan (Unimed) selama ini

menggunakan modul bahan ajar, namun hasil belajar yang dicapai masih kurang optimal terutama pada pencapaian KD *Table setting*, *Table service*, Etika makan dan *Table manner*. Ke tiga KD tersebut bersifat keterampilan gerak (*performance*) yang harus dilakukan melalui pembelajaran praktek. Waktu untuk praktek yang tersedia baik bagi dosen maupun mahasiswa terbatas, sehingga pengurangan pembelajaran praktik/latihan tidak dapat dilakukan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan upaya tambahan yang bersifat pembelajaran mandiri menggunakan multimedia interaktif yang dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan mahasiswa.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian adalah *two group pre test - post test design* seperti Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre Tes	Perlakuan	Pos Tes
Kontrol (A)	T1	E1	T2
Eksperimen (B)	T1	E2	T2

Keterangan:

T1 = Pre Tes

T2 = Pos Tes

E1 = Pembelajaran dengan modul bahan ajar

E2 = Pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere*.

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Tata Boga FT Unimed pada

mahasiswa semester V Tahun Akademis 2018/2019.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Semester V Program Studi Tata Boga FT Unimed yang terdiri dari kelas A sebanyak 21 orang dan kelas B 24 orang. Kedua kelas populasi dijadikan subjek dalam penelitian ini. Kelas A sebanyak 21 orang mengikuti pembelajaran menggunakan modul bahan ajar dan kelas B mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere*.

Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah tes hasil belajar bentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Jawaban yang benar diberi skor 1 dan yang salah diberi skor 0. Jumlah soal 40 item. Tes yang digunakan telah divalidasi.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan uji hipotesis dengan kesamaan dua rata-rata dengan uji t satu ekor.

Data hasil belajar masing-masing perlakuan dideskripsikan untuk mengetahui nilai tertinggi dan terendah, rata-rata, standar deviasi, dan kecenderungan masing-masing hasil belajar.

Kecenderungan hasil belajar ditentukan berdasarkan kategori yang berlaku di Unimed, yaitu:

Nilai 90 – 100 Sangat Kompeten

80 - 89 Kompeten

70 – 79 Cukup Kompeten

<70 Tidak Kompeten

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar dengan menggunakan modul bahan ajar

menunjukkan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70, standar deviasi 5,48, nilai rata-rata 79,05.

Hasil perhitungan menunjukkan hasil belajar menggunakan modul bahan ajar cenderung kompeten. Penyebarannya, yaitu 1 orang ( 4,8 %) sangat kompeten; 11 orang (52,4%) kompeten; 9 orang (42,8%) cukup kompeten.

Hasil belajar menggunakan multimedia *adobe premiere* menunjukkan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70, standar deviasi 6,63, nilai rata-rata 82,8.

Hasil perhitungan menunjukkan hasil belajar menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere* cenderung kompeten. Penyebarannya, yaitu 6 orang (25%) sangat kompeten; 13 orang (54,1%) kompeten dan 5 orang (20,2%) cukup kompeten.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara yang menggunakan modul bahan ajar dengan hasil belajar yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere* pada taraf signifikan 0,047. Hasil belajar menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe piemere* lebih tinggi dibanding pembelajaran menggunakan modul bahan ajar.

### **Pembahasan**

Temuan penelitian menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar Tata Hidang menggunakan modul bahan ajar  $M = 79$ , Median = 80 dan Standar Deviasi (SD) = 5,48, dengan kecenderungan hasil belajar kategori kompeten (52,4%).

Rata-rata nilai hasil belajar Tata Hidang menggunakan multimedia berbasis *adobe premiere*  $M = 82,8$ , Median = 81,5 dan Standar Deviasi (SD) = 6,64, dengan kecenderungan hasil belajar kategori kompeten (54,1%).

Berdasarkan hasil analisis diketahui kecenderungan hasil belajar ke dua perlakuan sama, yaitu kompeten, namun dilihat penyebaran prosentase sangat kompeten lebih banyak dicapai dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere*, yaitu 25% dibanding 4,8%.

Berdasarkan uji beda menggunakan uji t diketahui ada perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar menggunakan modul bahan ajar dengan nilai hasil belajar menggunakan multimedia berbasis *adobe premiere*. Hal ini dapat terjadi diduga karena pembelajaran Tata Hidang pada Kompetensi Dasar yang diteliti lebih banyak mempelajari tentang penyajian yang terkait dengan performace yang membutuhkan contoh nyata. Dengan modul ajar walaupun materi sudah diupayakan lengkap, namun tidak dapat ditampilkan wujud gerak nyata sehingga membutuhkan penghayalan yang memungkinkan mahasiswa merasa masih mengalami kesulitan. Dengan menggunakan multimedia berbasis *adobe premiere*, materi ditampilkan sebagaimana peran yang sebenarnya sehingga mahasiswa lebih mudah menghayatinya.

## SIMPULAN

1. Tingkat kecenderungan hasil belajar Tata Hidang menggunakan modul bahan ajar berada pada kategori kompeten.
2. Tingkat kecenderungan hasil belajar Tata Hidang menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere* berada pada kategori kompeten.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Tata Hidang yang menggunakan modul bahan ajar dengan yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere*. Hasil belajar yang tertinggi adalah yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere* dengan nilai rata-rata masing-masing menggunakan modul bahan ajar = 79,05 dan menggunakan multimedia interaktif berbasis *adobe premiere* = 82,8.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, Niken, dan Hariyanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D, & Smaldino, S. 1999. *Instructional*

*Media and Technologies for Learning (Sixth Ed.)*. Englewood Cliffs: Merrill/Prentice Hall.

Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.

Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi* (terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mitzel, H.E. 1982. *Encyclopedia of Educational Research (Fifth Ed.)*. New York: Macmillan NCTM

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Soekresno. 2005. *Table Manners Etika Jamuan Makan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Vaughan, Tay. 1994. *Multimedia: Make It Work, Second Edition*. New York: Osborne Mc Graw-Hill.