

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID  
MATERI *POUR BATTER* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PRODUK *PASTRY* DAN *BAKERY* DI SMK**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan Tata Boga



oleh  
Syahda Adnindiya Tanzilah  
NIM. 1803896

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BOGA  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2022**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID  
MATERI *POUR BATTER* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PRODUK *PASTRY* DAN *BAKERY* DI SMK**

**Oleh:**

**Syahda Adnindiya Tanzilah**

**NIM. 1803896**

Sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Tata Boga  
DPKK, FPTK, UPI

©Syahda Adnindiya Tanzilah 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang – undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SYAHDA ADNINDIYA TANZILAH**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID  
MATERI *POUR BATTER* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PRODUK *PASTRY* DAN *BAKERY* DI SMK**

Disetujui dan disahkan oleh:

**Pembimbing I**



**Dr. Yulia Rahmawati, M.Si.**  
**NIP. 196707201993032009**

**Pembimbing II**



**Dr. Rita Patriasih, S.Pd., M.Si.**  
**NIP. 197008111998022002**

Mengetahui,

**Ketua Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga**



**Dr. Sri Subekti, M.Pd.**  
**NIP. 195909281985032001**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syahda Adnindiya Tanzilah

NIM : 1803896

Prodi : Pendidikan Tata Boga

Departemen : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Fakultas : Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul " Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Pour Batter sebagai Media Pembelajaran Produk Pastry dan Bakery di SMK" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

  


Syahda Adnindiya Tanzilah

NIM. 1803896

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID  
MATERI *POUR BATTER* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PRODUK *PASTRY* DAN *BAKERY* DI SMK**

Syahda Adnindiya Tanzilah

*Program Studi Pendidikan Tata Boga, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga  
Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya temuan 37,5% siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* materi *Pour Batter* di SMK YPPS Sumedang. Hasil pengamatan penulis semua komponen pembelajaran sudah terpenuhi, namun penggunaan media pembelajaran belum maksimal. Rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana cara mengembangkan multimedia interaktif berbasis Android materi *pour batter* sebagai media pembelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain multimedia interaktif berbasis android yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK. Metode penelitian menggunakan pendekatan *research & development* dengan model DDD-E yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Decide*, *Design*, *Develop* dan *Evaluate*. Tahap *decide* dilakukan penentuan tujuan pembelajaran dan garis besar materi. Tahap *design* dilakukan perancangan *outline content*, *flowchart*, tampilan multimedia dan *storyboard*. Tahap *develop* dilakukan pembuatan dan penggabungan asset media. Tahap *Evaluate* dilakukan validasi oleh ahli dari aspek konten, konstruk dan bahasa. Hasil dari penelitian ini yaitu desain multimedia interaktif berbasis android materi *pour batter* yang telah divalidasi oleh ahli dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK. Penelitian ini dapat dikaji lebih dalam oleh peneliti lain untuk mengetahui tingkat efektivitas dan realibilitas desain multimedia yang dihasilkan.

**Kata kunci:** Android, media pembelajaran, multimedia, *pour batter*, *pastry* dan *bakery*

# **DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA POUR BATTER MATERIALS AS A LEARNING MEDIA FOR PASTRY AND BAKERY PRODUCTS LESSON IN SMK**

Syahda Adnindiya Tanzilah

*Culinary Education Study Program, Home Economic Education Department  
Technical and Vocational Education Faculty, Education University of Indonesia*

## **ABSTRACT**

This research was motivated by the finding of 37.5% of students who scored below the Minimum Completeness Criteria (KKM) in Pastry and Bakery Products Subjects Pour Batter material at SMK YPPS Sumedang. The results of the author's observations of all learning components have been met, but the use of learning media has not been qualified. The problem discussed in this study is how to develop interactive multimedia based on Android pour batter material as a learning medium for Pastry and Bakery Products. This study aims to produce an Android-based interactive multimedia design that is suitable for vocational students as a learning medium. The research method uses a research & development approach with the DDD-E model, which consists of 4 stages: Decide, Design, Develop and Evaluate. At the decision stage, the learning objectives and the outline of the material are determined. The content outline, flowchart, multimedia display and storyboard are designed at the design stage. At the development stage, the creation and merging of media assets are carried out. At the Evaluate stage, validation is carried out by experts from the aspect of content, construct, and language. This research results in an interactive multimedia design based on Android pour batter material that has been validated by experts and declared suitable for use as a learning medium for vocational students. This research can be studied more deeply by other researchers to determine the level of effectiveness and reliability of the resulting multimedia design.

**Keyword:** Android, learning media, multimedia, pour batter, pastry and bakery

## DAFTAR ISI

|  | halaman |
|--|---------|
| LEMBAR HAK CIPTA.....  | i       |
| LEMBAR PENGESAHAN .....  | ii      |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME .....          | iii     |
| UCAPAN TERIMA KASIH.....   | iv      |
| KATA PENGANTAR .....   | vi      |
| ABSTRAK.....   | vii     |
| DAFTAR ISI.....  | ix      |
| DAFTAR TABEL.....  | xii     |
| DAFTAR GAMBAR.....   | xiii    |
| DAFTAR LAMPIRAN.....   | xv      |
| BAB I PENDAHULUAN.....   | 1       |
| 1.1. Latar Belakang Penelitian.....                              | 1       |
| 1.2. Rumusan Masalah Penelitian .....                            | 3       |
| 1.3. Tujuan Penelitian.....                                      | 3       |
| 1.3.1. Tujuan Umum.....  | 3       |
| 1.3.2. Tujuan Khusus.....  | 4       |
| 1.4. Manfaat Penelitian.....                                     | 4       |
| 1.4.1. Manfaat Teoritis .....                                    | 4       |
| 1.4.2. Manfaat Praktis.....                                      | 4       |
| 1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....                            | 5       |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA.....                                       | 6       |
| 2.1. Mata Pelajaran Produk <i>Pastry</i> dan <i>Bakery</i> ..... | 6       |
| 2.2. Komponen Pembelajaran.....                                  | 8       |
| 2.2.1. Tujuan Pembelajaran .....                                 | 8       |
| 2.2.2. Materi Pembelajaran.....                                  | 9       |
| 2.2.3. Sumber Belajar .....                                      | 13      |
| 2.2.4. Strategi Pembelajaran .....                               | 13      |
| 2.2.5. Media Pembelajaran .....                                  | 14      |
| 2.2.6. Evaluasi Pembelajaran.....                                | 14      |
| 2.3 Media Pembelajaran .....                                     | 14      |
| 2.3.1. Konsep Media Pembelajaran.....                            | 14      |

## DAFTAR ISI

|   | halaman |
|---|---------|
| 2.3.2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran ..... | 15      |
| 2.3.3. Fungsi Media Pembelajaran .....            | 16      |
| 2.3.4. Manfaat Media Pembelajaran .....           | 17      |
| 2.3.5. Jenis Media Pembelajaran .....             | 18      |
| 2.3.6. Pemilihan Media Pembelajaran .....         | 20      |
| 2.4. Multimedia Interaktif.....                   | 21      |
| 2.5. Android.....                                 | 23      |
| 2.6. Penelitian Terdahulu.....                    | 24      |
| 2.7. Kerangka Alur Penelitian .....               | 26      |
| 2.8. Desain Produk .....                          | 27      |
| 2.8.1. Bentuk Produk.....                         | 27      |
| 2.8.2. Bagian Produk .....                        | 27      |
| 2.8.3. Fitur Produk.....                          | 27      |
| BAB III METODE PENELITIAN .....                   | 28      |
| 3.1 Desain Penelitian.....                        | 28      |
| 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian .....        | 29      |
| 3.3 Prosedur Penelitian .....                     | 29      |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....                 | 31      |
| 4.1. Tahap Perancangan.....                       | 31      |
| 4.1.1. Tahap Penetapan ( <i>Decide</i> ).....     | 31      |
| 4.1.2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....       | 32      |
| 4.2. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....  | 46      |
| 4.2.1. Pembuatan Komponen.....                    | 47      |
| 4.2.2. Penggabungan Komponen.....                 | 49      |
| 4.3. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluate</i> ) .....     | 62      |
| 4.3.1. Validasi Konten .....                      | 62      |
| 4.3.2. Validasi Konstruk .....                    | 66      |
| 4.3.3. Validasi Bahasa.....                       | 69      |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....    | 71      |
| 5.1. Simpulan.....                                | 72      |
| 5.2. Implikasi dan Rekomendasi .....              | 72      |



## DAFTAR ISI

|                     | halaman |
|---------------------|---------|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 74      |
| LAMPIRAN .....      | 77      |

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, J. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Mata Kuliah Pastry Di Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang*. (Skripsi). Universitas Negeri Padang, Padang.
- Adnyana, I. nyoman W. (2017) *Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif*. Bali: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.
- Aghni, R. I. (2018) Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. Doi: <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anggraini, E., Faridah, A., & Yekfi, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Bakery. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 2(3), 91-96. Doi: <https://doi.org/10.24036/jptk.v2i3.5823>
- Anisah, S. (2019). *Mau Jadi Guru Milenial? Yuk Buat Media Pembelajaran Berbasis android*. Sukabumi: CV Jejak.
- Aruan, T., Badiran, M., & K., A.H. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Pengetahuan Alat Pengolahan dan Penyajian Makanan Program Studi Tata Boga. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(1), 64-74. Doi: <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i1.12523>
- Azhari, M. V. (2017). *Pengembangan Template Media Pembelajaran sebagai Sarana Presentasi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Seminar Tata Boga*. 31-35. <https://repository.upi.edu>
- Budiningsih, Annayanti. (2019). *Produk Pastry dan Bakery*. Bogor: Yudhistira.
- Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2017). *KI&KD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Efriantinar, D. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Android Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Menarik Minat Belajar Anak Prasekolah*. (Skripsi). Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.
- Faizah, S.N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. At-Thullab: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Volume, 1(2). Doi: <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Kompasiana. *Kenali Lebih Dalam Pengertian dan Klasifikasi Tentang "Patisserie"*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/syifaatsn/605011ddd541df16c73b55c2/kenali-lebih-dalam-pengertian-dan-klasifikasi-tentang-patisserie>

- Krismasari, R.E. (2016). *Lembar Validasi Angket Siswa dan Hasil Validasi*. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo. <http://eprints.umpo.ac.id/1783/8/LAMPIRAN.pdf>
- Kurniawati, I.D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Konsep Mahasiswa. *Journal of Komputer and Information Technology*, 1(2), 68-75. Doi: <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- M. Adlim, Saminan, S.A. (2019). *Kelayakan Aspek Materi, Bahasa dan Media pada Pengembangan Buku Ajar Biologi*. 6(1), 61-67. Doi: <https://doi.org/11.29704/e.v6i1.1525>
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran* (M. Afandi (ed.)). Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurwidayanti, D., & Mukminan, M. (2018). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri. *Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 105–114. Doi: <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i2.17743>
- Prodi Perhotelan Politeknik NSC Surabaya. (2019). Modul Pastry 1. Surabaya: Politeknik NSC Surabaya.
- Putra, D. W., Nugroho, P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. Doi: <http://dx.doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1), 50-58. Doi: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jpft.v5i1.958>
- Ramadhani, R., & dkk. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan* (T. Limbong (ed.)). Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (1st ed.). Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahputra, P., Arwansyah, & Hasyim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 159–160. [file:///C:/dokumen mira/Bismillah SKRIPSI/jurnal/18026-47503-1-PB.pdf](file:///C:/dokumen%20mira/Bismillah%20SKRIPSI/jurnal/18026-47503-1-PB.pdf)
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trisnasari, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Modul Interaktif Mata Kuliah Dekorasi Penyajian di Jurusan PKK FT UNM*. Universitas Negeri Malang. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/14468>
- Wijaya, MMP. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pengolahan Air DI PDAM Surya Sembada Kota Surabaya*. (Skripsi). Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya.
- Yulianti, T., Herkulan & Achmadi. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-11. Doi: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i1.23511>
- Zaenab, S. U. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash*. (Skripsi) UIN Ar-Raniry, Banda Aceh.