

Penerapan Media Pembelajaran “Ume Mu’a Serobar” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan Indonesia

Regina Henderina Porwata

SMK Negeri 1 Rote Barat, Jl. Ba’a-Nemberala, Desa Oenggaut, Kecamatan Rote Barat,
Kab. Rote Ndao, Nusa Tenggara Timur

*Email: ginaporwata@gmail.com

Riwayat artikel:

Diterima:	Direvisi:	Dipublikasikan:
31 Okt. 2024	20 Nov 2024	10 Des 2024

Abstrak

Penurunan minat siswa dalam pembelajaran kompetensi keahlian Tata Boga menjadi salah satu tantangan dalam pendidikan kejuruan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi berbasis Android, *Ume Mu’a Serobar*, dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan di SMK Negeri 1 Rote Barat. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan ADDIE yang meliputi lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan desain penelitian kuasi-eksperimen dengan perbandingan kelas eksperimen dan non-eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, mempercepat persiapan praktikum, serta membuat kegiatan praktik menjadi lebih terarah dan efisien. Peningkatan hasil belajar tercatat signifikan, dengan peningkatan nilai pengetahuan sebesar 54% dan keterampilan sebesar 23%. Aplikasi ini terbukti menjadi alternatif yang efektif dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, Ume Mu’a Serobar, Android, minat belajar, makanan tradisional NTT

Pendahuluan

Indonesia sebagai negara yang kaya akan kuliner tradisional, seperti masakan khas Nusa Tenggara Timur (NTT), memerlukan upaya serius dalam melestarikan makanan tradisional tersebut melalui generasi muda. Namun, saat ini, budaya kuliner tradisional sering terpinggirkan karena pengaruh globalisasi dan masuknya makanan modern, yang lebih cepat diterima oleh generasi muda [1]. Pendidikan dalam bidang pengolahan dan penyajian makanan, khususnya di sekolah kejuruan, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pelestarian ini. Untuk itu, sangat penting bagi pembelajaran mata pelajaran *Pengolahan dan*

Penyajian Makanan Indonesia agar menarik dan efektif, guna meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Schunk, minat belajar adalah dorongan internal yang mendorong individu untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan hal ini berhubungan erat dengan motivasi dan keberhasilan akademik [2]. Sayangnya, minat belajar siswa di banyak sekolah masih tergolong rendah, terutama pada bidang mata pelajaran yang memerlukan keterampilan praktis seperti Tata Boga. Hal ini sering disebabkan oleh kurangnya akses terhadap materi yang relevan dan menarik bagi siswa, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam kelas [3].

Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya aplikasi berbasis Android, dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi berbasis Android memungkinkan siswa untuk mengakses informasi pembelajaran secara fleksibel, kapan saja, dan di mana saja, tanpa bergantung pada koneksi internet secara terus-menerus. Hal ini sejalan dengan teori dari Mayer yang mengemukakan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan proses kognitif siswa dengan cara menyajikan materi pembelajaran melalui gambar, suara, dan teks secara bersamaan, yang mempercepat pemahaman dan retensi informasi [4].

Penelitian oleh Dede juga menunjukkan bahwa penerapan teknologi di kelas dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui perangkat digital [5]. Lebih lanjut, aplikasi berbasis Android memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyusun pemahaman mereka sendiri dengan cara yang lebih menarik. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan mengintegrasikan kearifan lokal, yang sangat relevan dengan budaya kuliner tradisional [6].

Kristiyanto mengungkapkan bahwa media pembelajaran inovatif, seperti aplikasi berbasis Android, mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah kejuruan, terutama dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berorientasi pada kebutuhan siswa [7]. Sebagai contoh, penelitian oleh Beauchamp dan Kennewell menunjukkan bahwa media digital seperti aplikasi Android dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui interaktivitas dan kemampuan untuk mengakses materi secara fleksibel, yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan berbasis keterampilan [8].

Penelitian ini mengembangkan aplikasi “**Ume Mu’a Serobar**”, yang menyediakan resep-resep masakan tradisional NTT serta langkah-langkah praktis dalam pengolahan makanan. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran *Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia*, sekaligus melestarikan kuliner tradisional dengan cara yang relevan dan menyenangkan.

Metode

Penelitian ini mengadopsi pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android, Ume Mu’a Serobar, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pengolahan dan penyajian makanan Indonesia. Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen, dengan membandingkan dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi berbasis Android dan kelas non-eksperimen yang mengikuti pembelajaran tradisional tanpa aplikasi. Pada tahap *Analysis*, dilakukan identifikasi masalah yang terkait dengan rendahnya minat belajar siswa dan keterbatasan sumber informasi tentang resep makanan tradisional. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi awal terkait minat siswa dan keterbatasan materi pengajaran, serta untuk membandingkan karakteristik kedua kelompok yang akan diujicobakan (eksperimen dan non-eksperimen). Pada tahap *Design*, aplikasi dirancang dengan mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan dan pengintegrasian materi pembelajaran yang interaktif, termasuk resep masakan tradisional NTT, alat dan bahan yang digunakan, serta langkah-langkah dalam pengolahan makanan. Aplikasi ini dirancang untuk dapat digunakan secara offline dengan konten yang kaya, termasuk elemen-elemen budaya lokal yang meningkatkan daya tarik siswa. Pada tahap *Development*, aplikasi yang telah dirancang dikembangkan menjadi aplikasi Android. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur-fitur seperti Materi, menu masakan tradisional khas NTT, dan latihan soal yang memperkuat pemahaman siswa. Pada tahap *Implementation*, aplikasi diuji coba pada dua kelompok siswa: kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Ume Mu’a Serobar dalam pembelajaran dan kelas non-eksperimen yang melaksanakan pembelajaran secara konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung untuk menilai tingkat partisipasi siswa, motivasi mereka, serta respons terhadap pembelajaran yang menggunakan aplikasi dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari observasi keterlibatan siswa, tingkat minat belajar, dan evaluasi hasil belajar akan disusun dan dianalisis secara deskriptif. Analisis deskriptif akan menggambarkan perbedaan antara kedua kelompok dalam hal minat dan hasil belajar, serta mengidentifikasi potensi pengaruh aplikasi terhadap peningkatan

kualitas pembelajaran. Hasil dari analisis ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas aplikasi berbasis Android dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran pengolahan dan penyajian makanan Indonesia. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas aplikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi digital dalam pendidikan kuliner.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK 1 Rote Barat pada Kelas XII Tata Boga, dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Ume Mu'a Serobar dalam pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan. Pembelajaran dilakukan dalam dua tahapan, yaitu tanpa menggunakan aplikasi dan dengan menggunakan aplikasi tersebut. Seluruh proses pembelajaran dirancang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Tahapan Pertama: Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa kesulitan dalam mengakses informasi terkait resep masakan tradisional dan mengalami penurunan minat belajar. Kebutuhan utama yang teridentifikasi adalah penyediaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi berbasis Android yang dapat mengatasi keterbatasan tersebut dan meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Tahapan Kedua: Design (Desain)

Pada tahap desain, aplikasi Ume Mu'a Serobar dirancang dengan berbagai fitur pembelajaran yang interaktif. Aplikasi ini menyediakan materi pembelajaran, resep masakan tradisional NTT, panduan alat dan bahan, serta evaluasi berbasis Google Form. Desain aplikasi ini juga dilengkapi dengan elemen-elemen kearifan lokal, seperti musik khas NTT dan gambar motif budaya Rote, untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Desain aplikasi ini mengacu pada teori pembelajaran multimedia, yang menyarankan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar [9].

Tahapan Ketiga: Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, aplikasi Ume Mu'a Serobar dibuat menggunakan perangkat lunak Microsoft PowerPoint yang kemudian dikonversi menjadi aplikasi berbasis Android. Penggunaan platform ini memungkinkan siswa

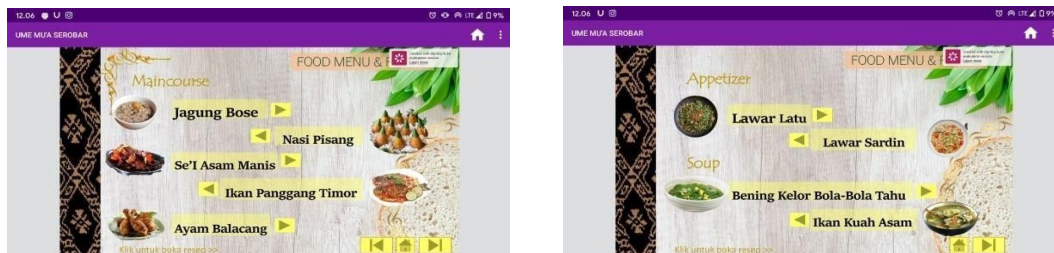
untuk mengakses aplikasi secara offline dan memudahkan mereka dalam belajarkan saja dan di mana saja. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan siswa untuk mengerjakan soal evaluasi secara individual dan langsung memberikan umpan balik, yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi [10].



Gambar 1. Halaman pembuka



Gambar 2. Halaman menu utama



Gambar 3. Tampilan Menu Masakan

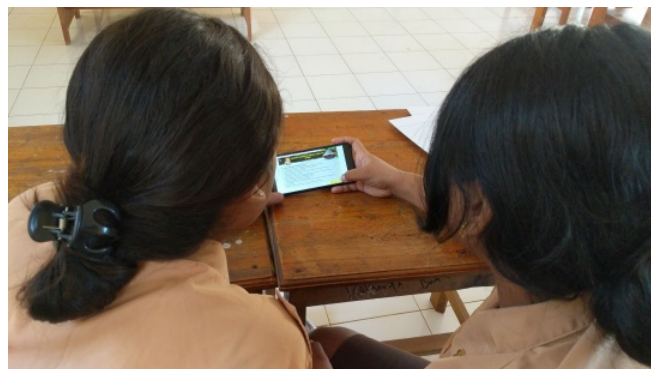
Tahapan Keempat: Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, siswa pada kelas non eksperimen diajar menggunakan powerpoint seperti yang terlihat pada gambar 4. Sedangkan aplikasi dibagikan kepada siswa pada kelas eksperimen melalui WhatsApp. Setelah aplikasi diinstal, guru memberikan petunjuk penggunaan aplikasi kepada siswa dan memulai pembelajaran seperti yang terlihat pada gambar 5. Siswa dibagi ke dalam kelompok untuk memilih resep masakan yang akan dipraktikkan. Dalam pertemuan

kedua, siswa melakukan praktik memasak dengan bantuan aplikasi, mempresentasikan hasil praktik, dan mengerjakan evaluasi melalui Google Form seperti yang terlihat pada gambar 6. Penggunaan aplikasi ini meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih efisien, sesuai dengan teori pembelajaran berbasis aplikasi mobile yang memudahkan penyampaian materi secara langsung [11]. Sedangkan untuk kelas non-Eksperimen hanya menggunakan powerpoint.



Gambar 4. Penyampaian materi tanpa aplikasi



Gambar 5. Penyampaian materi dengan aplikasi Ume Mu'a Serobar



Gambar 6. Siswa melaksanakan praktik dengan bantuan aplikasi

Tahapan Kelima: Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai pengetahuan meningkat sebesar 54% dan nilai keterampilan meningkat sebesar 23%. Peningkatan ini dibuktikan data pada tabel 1 dan hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif berkat aplikasi yang interaktif. Sebagai contoh, Diego mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik karena semua informasi sudah terperinci dalam aplikasi, Yolan menyebutkan praktik menjadi lebih terarah, dan Yetri menyatakan aplikasi tersebut memudahkan mereka dalam pembuatan perencanaan praktik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Tabel 1. Hasil implementasi media Ume Mu’a Serobar

Ket	Nilai (KKM 70)			
	Pengetahuan		Keterampilan	
	Non-Ekperimen	Eksperimen	Non-Ekperimen	Eksperimen
Rata-rata	57,89	88,95	70,00	86,32
Min	40,00	60,00	65,00	84,00
Max	80,00	100,00	75,00	90,00

Pada kelas eksperimen, penggunaan aplikasi Ume Mu’a Serobar terbukti meningkatkan antusiasme siswa dan hasil belajar mereka. Sebaliknya, pada kelas non-eksperimen, di mana pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional tanpa aplikasi, siswa menunjukkan minat yang lebih rendah dan kesulitan dalam mengikuti proses praktik. Perbedaan yang paling mencolok terlihat pada efisiensi waktu, di mana kelas eksperimen menunjukkan penghematan waktu yang signifikan dalam proses persiapan dan pelaksanaan praktik. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media interaktif dapat mempercepat proses belajar [12]. Selain itu, efektivitas penggunaan aplikasi dalam meningkatkan keterampilan praktis juga lebih terlihat pada kelas eksperimen, di mana siswa lebih terarah dalam mengikuti langkah-langkah praktik yang disediakan oleh aplikasi [13].

Penggunaan aplikasi Ume Mu’a Serobar terbukti memberikan dampak signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Aplikasi berbasis Android ini berhasil meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran praktikum kuliner, karena desain yang menarik dan penggunaan teknologi yang familiar bagi mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmat dan kawan-kawan, yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa, karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses [14]. Selain itu, studi oleh Chandra dan kawan-kawan juga menyebutkan bahwa aplikasi berbasis

teknologi meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat pemahaman konsep yang diajarkan, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka [15].

Dalam hal efisiensi waktu, aplikasi ini juga memberikan kemudahan dalam persiapan praktikum. Panduan alat dan bahan yang tersedia di aplikasi mempercepat proses persiapan, mengurangi ketergantungan pada media pembelajaran konvensional yang lebih memakan waktu. Menurut Sulaiman dan Supriyanto, media berbasis Android memudahkan siswa dalam memperoleh informasi dengan cepat dan tepat, serta mengoptimalkan waktu untuk kegiatan praktikum, yang sebelumnya terhambat oleh penggunaan materi tertulis [16]. Penelitian oleh Omer dan Yılmaz juga menyarankan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pendidikan vokasional dapat mempercepat proses pembelajaran praktikum karena mengurangi hambatan administratif [17].

Selain itu, peningkatan ini juga mendukung temuan yang ada dalam penelitian oleh Astuti dan Agustin, yang menyatakan bahwa aplikasi yang menyediakan panduan praktikum secara sistematis dapat membantu siswa memahami langkah-langkah praktik dengan lebih baik, sehingga meningkatkan keterampilan mereka dalam bidang tertentu [18]. Hal ini juga diperkuat oleh hasil studi oleh Yuliana dan Fitriani, yang menegaskan bahwa penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran praktikum dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari [19]. Penelitian lainnya oleh Setiawan dan kawan-kawan juga mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran yang terstruktur meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan praktik intensif [20].

Penurunan ketergantungan pada media pembelajaran konvensional dan peningkatan keterlibatan aktif siswa juga sesuai dengan hasil penelitian dari Yanti dan Saputra, yang menyarankan bahwa media digital dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi lebih lanjut topik yang diajarkan, memperkuat pemahaman mereka melalui berbagai bentuk media yang menarik dan interaktif [21]. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Ume Mu'a Serobar telah terbukti meningkatkan minat belajar siswa serta menghasilkan peningkatan yang signifikan pada aspek pengetahuan dan keterampilan mereka, yang sejalan dengan teori-teori pembelajaran berbasis teknologi yang telah diungkapkan dalam berbagai penelitian sebelumnya [22].

Simpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Ume Mu'a Serobar berbasis Android memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan di SMK Negeri 1 Rote Barat. Aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa, serta mempercepat persiapan praktik. Dengan

menyediakan panduan yang mudah diakses melalui smartphone, siswa dapat menjalani praktik memasak secara lebih terarah dan efisien. Peningkatan hasil belajar, yang terlihat dari nilai pengetahuan yang meningkat sebesar 54% dan keterampilan yang meningkat sebesar 23%, menunjukkan keberhasilan penggunaan aplikasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Aplikasi ini juga berhasil mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional, memberi solusi praktis dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan.

Daftar Pustaka

- [1] R. Yulia, et al. (2023). *International Journal of Culinary Arts Education*.
- [2] D.H. Schunk. (2012). Pearson Education.
- [3] A. Hasanudin, et al. (2022). *Asian Education Review*.
- [4] R.E. Mayer. (2005). Cambridge University Press.
- [5] C. Dede. (2010). *Journal of Educational Technology*.
- [6] A. Gutierrez, et al. (2018). *Asian Journal of Educational Development*.
- [7] W.H. Kristiyanto. (2020). *International Conference on Educational Innovation*.
- [8] G. Beauchamp, & S. Kennewell. (2008). *Journal of Educational Technology*.
- [9] R.E. Mayer. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- [10] P. Randy, & S.L. Chang. (2020). *International Journal of Education Technology in Higher Education*, 17(1), 1-12.
- [11] C.M. Chen, & H.H Tseng. (2019). *Educational Technology & Society*, 22(4), 25-37.
- [12] A. Wibowo, & P.D. Kusuma. (2021). *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 115-126.
- [13] S.A. Hadi, & S. Wahyudi. (2019). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 21(1), 91-105.
- [14] F. Rahmat, & M. Ali. (2022). *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(3), 211-221.
- [15] S. Chandra, A. Kurniawan, & H. Prabowo. (2020). *International Journal of Educational Technology and Pedagogy*, 18(2), 84-101.
- [16] Z. Sulaiman, & S. Supriyanto. (2021). *Jurnal Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 5(3), 98-106.
- [17] M.M. Omer, & S. Yilmaz. (2019). *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 13(4), 301-315.
- [18] L. Astuti, & R. Agustin. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(1), 82-89.
- [19] E. Yuliana, & F. Fitriani. (2020). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(4), 241-250.
- [20] A. Setiawan, D. Rahayu, & A. Nursafitri. (2022). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 1-10.

-
- [21] A. Yanti, & A. Saputra. (2021). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 104-113.
- [22] W.H. Kristiyanto. (2019). Atlantis Press: *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 330