

BAB II

LANDASAN TEORITIS DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara antara kata pengantar. Telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya sebagai berikut :

Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, Jadi media perluasan dari guru (Schram,1982), Nasional Education Assosiation (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak ataupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya, Briggas berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar, Association Of Education Comminication Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan, Sedangkan Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarsa, 1989).

Menurut Heinich (Susilana, 2009), media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti ini seperti film, televisi, diagram bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (Messeges) dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri atas dua unsur penting yaitu unsur peralatan atau perlengkapan atau perangkat keras (Hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (Message / Software).perangkat lunak (Software) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan di sampaikan pada siswa, sedangkan perangkat keras (Hardware) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan / bahan ajar tersebut.Dari berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah proses belajar.

Secara umum ada beberapa manfaat media sebagai berikut :

Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar, Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekan beberapa hal berikut :Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih aktif, Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, Media pembelajaran dalam

penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar, Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakan hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata, Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi, Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Selain fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

Membuat konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang disarankan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung bisa dikonstruksikan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Pemanfaatan yang bisa digunakan adalah media gambar atau bagan sederhana, Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar, Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, Memperhatikan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film.

Peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan dengan berbagai strategi antara lain melalui pembelajaran berbasis pemanfaatan *Information And Communication Technology* (ICT) dengan berstandart pada penguasaan kompetensi (

Competesioy Based Learning). Pelaksanaan strategi tersebut dilakukan melalui penataan kurikulum, penyusunan bahan ajar/ modul, penyusunan standart pelayanan minimal (*Delivery system*), penyelenggaraan pembelajaran berbasis produksi (*Production Based Learning*), dan pengembangan prosedur penilaian.

a. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI)

Menurut Munadi (2008), Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termaksud dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui computer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat. Menurut Suyanto (2003), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggambar teks, garfik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi,berkreasi dan berkomunikasi.

Secara Etimologi multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata “multi” yang berarti banyak bermacam-macam dan “medium” yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Menurut Green & Brown (2002), multimedia interaktif menggabungkan dan mendinergikan semua media yang terdiri dari : a) teks; b) grafik; c)audio; dan d) interaktivitas.

Multimedia interaktif sebagai bahan ajar bertujuan memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan waktu,ruang, dan daya indera para siswa, dapat digunakan secara tepat dan bervariasi seperti meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa untuk menguasai materi pelajaran secara utuh, mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya,

memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.

Sebagai sebuah media pendidikan, Media Pembelajaran Multimedia Interaktif tentu memiliki kelebihan dan kekurangan Yuda (2008) sebagai berikut:

Tabel 1.Kelebihan dan Kekurangan Media Multimedia Interaktif (MMI)

Kelebihan dari presentasi multimedia	Kekurangan dari presentasi multimedia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah diakses,Presentasi flash dapat dibuka dengan menggunakan program web browser yang ada. Misalnya <i>internet explorer, mozilla, opera</i>, atau lainnya. 2. Fleksibel ,Dengan hanya menggunakan format flash, setiap orang dapat membuka file presentasi tersebut dengan menggunakan sistem operasi <i>Max, Linux, Hp</i> dan lainnya. 3. Dapat mengurangi ukuran dokumen Presentasi flash relatif berukuran kecil. Bahkan lebih kecil dari power point. 4. Bisa bersuara.Dokumen flash dapat digabungkan dengan suara termasuk musik. 5. Dokumen flash dapat dijalankan dengan tanpa harus ditentukan resolusinya. Jadi dijalankan dengan beragam resolusi tampilan. 6. Pengaturan interaksi,Dokumen flash memiliki pengaturan sendiri yang telah terpasang seperti menjalankan (<i>playback</i>), berhenti (<i>stop</i>), berhenti sementara (<i>pause</i>),dan mengulang (<i>rewind</i>) persentasi. 7. Lebih aman ,Dengan format flash, maka tidak semua orang dengan mudah mengubah isi presentasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diperlukan usaha lebih untuk membuat presentasi flash karena tidak semudah membuat presentasi seperti power point, flash lebih rumit.Karena versi flash yang banyak, maka akan mengalami kesulitan dalam mempublikasikan flash.

(Sumber :Prof.Dr. Azhar Arsyad,M.A,2014)

Teknik Pelaksanaan Media *Multimedia interaktif (adobe flase CS 5)*

Kurniasih (2015) menyatakan bahwa teknis pelaksanaan media *multimedia interaktif* yaitu:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.
2. Guru menyampaikan pengantar pembelajaran.
3. Guru memperlihatkan slide dengan menggunakan media (MMI)
4. Guru membagi kelompok dengan jumlah 3 sampai 4 orang tiap kelompok.
5. Guru menanyakan apakah semua kelompok sudah mendapatkan tissue.
6. Setelah tissue dibagi kesemua kelompok, guru menjelaskan di depan .kelas dan masing-masing kelompok memperhatikan.

b. Media Gambar

media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto, lukisan. Melihat perincian pengertian komponen-komponen yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah sarana atau prasarana yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

Beberapa Kelebihan dan Kelemahan media gambar (Yustina 2011) yakni :

Tabel 2. Kelemahan dan Kelebihan Media Gambar

Kelebihan	Kelemahan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sifat konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah di bandingkan dgn perbal semata. 2. Media gambar mampu mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Contohnya, sel atau penampang daun yg tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang akan disajikan dgn jelas dalam bentuk gambar. 3. Media gambar mampu mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Contohnya, sel atau penampang daun yg tak mungkin kita lihat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar cuma menekankan persepsi indara mata. 2. Gambar benda yg terlalu kompleks kurang efektif buat gerakan pembelajaran. 3. Ukurannya teramat terbatas utk grup besar. 4. Siswa akan merasa jenuh dengan materi yang diajarkan 5. Sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari.

<p>dengan mata</p> <p>4. Gambar harganya murah & enteng didapat pula dimanfaatkan tidak dengan memerlukan peralatan husus.</p>	
--	--

(Sumber :Prof.Dr. Azhar Arsyad,M.A,2014)

2. Hasil Praktek Lipatan Napkin

Menurut Djamarah (2013) hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Hanya dengan keuletan, sungguh-sungguh, kemauan yang tinggi dan rasa optimisme dirilah yang mampu untuk mencapainya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) praktek adalah pelaksanaan secara nyata apa yang disebut dalam teori. Sedangkan menurut Komaruddin (2006), praktek merupakan cara melaksanakan dalam keadaan nyata apa yang dikemukakan dalam teori. Dari defenisi tersebut dapat kita lihat bahwa praktek merupakan suatu pelaksanaan dari teori dalam keadaan nyata.

Praktek termasuk aktivitas yang memberikan pengalaman belajar. Orang yang melaksanakan kegiatan berlatih atau praktek tentunya sudah mempunyai dorongan untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat mengembangkan sesuatu aspek pada dirinya. Hasil dari latihan atau praktek itu sendiri akan berupa pengalaman yang dapat mengubah diri subjek serta mengubah persepsi tentang proses melipat napkin.

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil praktek merupakan hasil belajar yang didapatkan dalam pembelajaran dimana peserta

didik melakukan dan mengalami sendiri, mengikuti proses, mengamati objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan suatu objek, keadaan dan proses dari materi yang dipelajari yakni tentang materi lipatan napkin. Praktek mengandung makna belajar pada kerja nyata untuk berbuat.

Hasil praktek lipatan napkin adalah kemampuan siswa dalam melakukan praktek lipatan napkin dimana siswa harus menerapkan sesuai dengan kompetensi yang sudah ditentukan dalam indikator yang sudah ada sesuai dengan aspek yang sudah ada seperti, bentuk, ukuran, ketepatan waktu dan kerapian. Sebnayak 5 lipatan yang sesuai pada masing-masing lipatan napkin yaitu Lipatan Napkin Jubah Raja, Lipatan Napkin Piramid, Lipatan Napkin Topi Tinggi, Lipatan Napkin Kipas Berdiri, Lipatan Napkin Arah Panah..

a. Pengertian Lipatan Napkin

Lipatan napkin atau serbet makan adalah bentuk lipatan dari serbet yang mempunyai bentuk penampilan yang indah dan menarik, diciptakan untuk membuat kesan indah, elegan, menyenangkan, lucu dan berbagai kesan lainnya di meja makan. Berbagai macam dan jenis lipatan napkin tentunya berhubungan dengan prinsip bahwa makan di hotel atau restoran yang disajikan bukan hanya sekedar “makan untuk kenyang” saja, tapi lebih kepada pengalaman makan yang mengesankan. Seni melipat napkin semestinya harus dikuasai oleh para pelaku di Industri pariwisata khususnya pada posisi pekerjaan makanan dan minuman namun seiring dengan perkembangan zaman seni ini juga dapat di terapkan dikalangan rumah tangga yang tujuannya untuk membuat suasana baru pada acara keluarga atau pada aktifitas makan malam biasa.

Ada dua jenis bahan napkin, yaitu napkin yang berbahan dasar kertas dan napkin yang berbahan dasar kain, secara umumnya kebanyakan restoran menggunakan napkin yang berbahan dasar kain dibanding kertas. Kedua jenis napkin tersebut sebenarnya tidak memiliki perbedaan dari segi fungsional, hanya saja napkin berbahan dasar kertas memang dimaksudkan untuk penggunaan sekali pakai, dari segi pembiayaan lebih cenderung murah, namun sebenarnya dari sisi jangka panjang napkin kain lebih efisien untuk total cost atau pembiayaan yang diperlukan. Selain itu, prestige dari napkin kertas kurang begitu tinggi sehingga restoran bonafit sangat jarang atau mungkin tidak pernah menggunakan napkin berbahan dasar kertas. Berbeda halnya dengan napkin berbahan dasar kertas, napkin yang terbuat dari kain memiliki beberapa kelebihan. Meskipun mahal, napkin berbahan kain ini lebih bagus ketika dilipat karena kain yang dilipatkan kelihatan lebih lembut dan lebih artistik. Napkin makan dapat dibuat dari kertas atau kain dengan bermacam-macam warna serta corak yang disesuaikan atau dipadupadankan dengan taplak meja makan. Napkin makan sebaiknya menggunakan bahan dari damas atau bahan yang mudah dilipat. Napkin makan kertas dipergunakan untuk jamuan makan tidak resmi. Ukuran napkin biasa digunakan adalah 45 x 45 cm atau 50 x 50 cm, baik untuk makan siang maupun makan malam. Sedangkan serbet untuk kelengkapan makan pagi atau menyajikan kue-kue disebut serbet jari. Ukuran serbet jari 35 x 35 cm atau 40 x 40 cm.

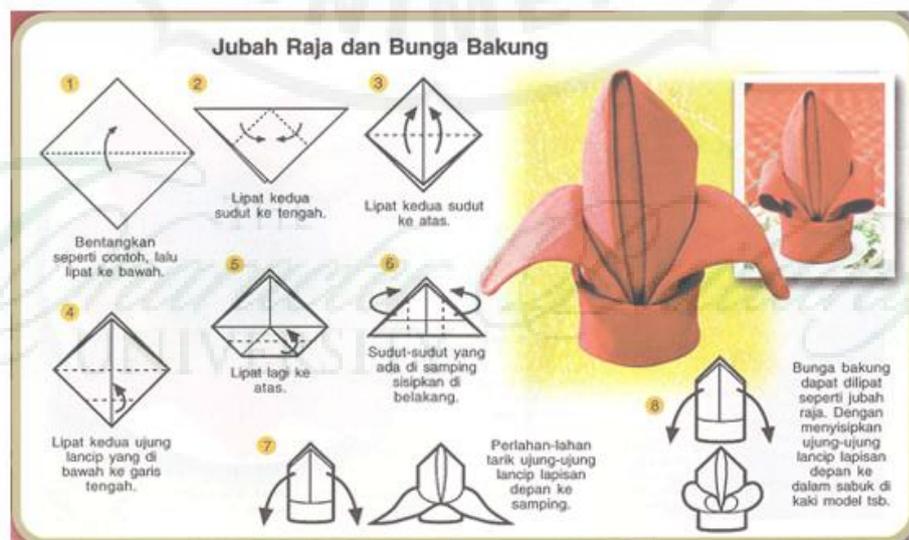
Fungsi Serbet Makan (Napkin Folding), Secara umum napkin berfungsi sebagai alat bantu untuk membersihkan sisa-sisa makanan. Di restoran, biasanya napkin juga difungsikan sebagai hiasan atau dekorasi dalam *table setting*, ketika makan menutupi baju agar tidak kotor, untuk membersihkan mulut dan lipatan

napkin yang rapi dan indah dapat menyamarkan ruang makan sehingga dapat menambah selera makan. Oleh karena itu ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam memilih jenis napkin antara lain :

Kebersihan (Hygiene), Lipatan napkin dalam *table setting* difungsikan sebagai hiasan atau dekorasi namun fungsi utamanya yakni sebagai alat pembersih mulut dan pelindung baju dari serpihan makanan atau tetesan saus yang tak sengaja terjatuh sehingga tidak mengotori baju maupun celana pada saat makan. Oleh karena Keutamaan napkin digunakan untuk membersihkan mulut serta tangan, napkin harus nampak bersih tanpa ada bercak noda sedikitpun jadi pilihlah jenis kain napkin yang mudah dibersihkan. Jenis warna napkinpun juga perlu diperhatikan biasanya untuk mengesankan bersih banyak yang menggunakan warna putih, namun warna tidak menjadi batasan asalkan sesuai dengan tema tempat atau acara yang berlangsung dimeja saji tersebut. Terpenting Ketika hendak berkreasi dalam melipat napkin, usahakan untuk selalu melakukannya di tempat yang kering dan bersih agar lipatan napkin yang dihasilkan tidak kotor dan berantakan, dan mencuci napkin setelah digunakan, jangan biarkan noda mengeras dan susah untuk dibersihkan karena akan meninggalkan bekas. Penampilan, Lipatan napkin memberikan kesan tertentu oleh karena itu jenis lipatan harus disesuaikan dengan jenis dan ukuran kain napkin. Gunakan jenis kain yang kaku atau dengan menstrika kain napkin dengan sedikit taburan tepung kanji, untuk jenis lipatan yang kurang rumit dapat menggunakan ukuran napkin 33 x 35 cm atau 40 x 40 cm sedangkan ukuran 45 x 45 cm atau 50 x 50 cm untuk jenis lipatan yang agak rumit untuk menghindari hasil lipatan yang tidak sesuai dengan jenis lipatan yang diinginkan. Namun ukuran napkin yang biasa

digunakan adalah 45 x 45 cm atau 50 x 50 cm baik untuk acara makan siang maupun makan malam. Gunakanlah napkin dengan ukuran yang sama masing-masing sisinya atau bisa disebut dengan bentuk bujur sangkar yang sempurna, kebanyakan bentuk lipatan napkin menggunakan jenis napkin dengan ukuran bujursangkar untuk menghindari kesan yang kurang rapi. Perhatikan juga mana sisi luar dan sisi dalam dari napkin. Cara melihatnya mudah, sisi napkin yang memiliki jahitan merupakan bagian dalam dari napkin. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan agar lipatan napkin yang dihasilkan rapi dan sesuai dengan standar.

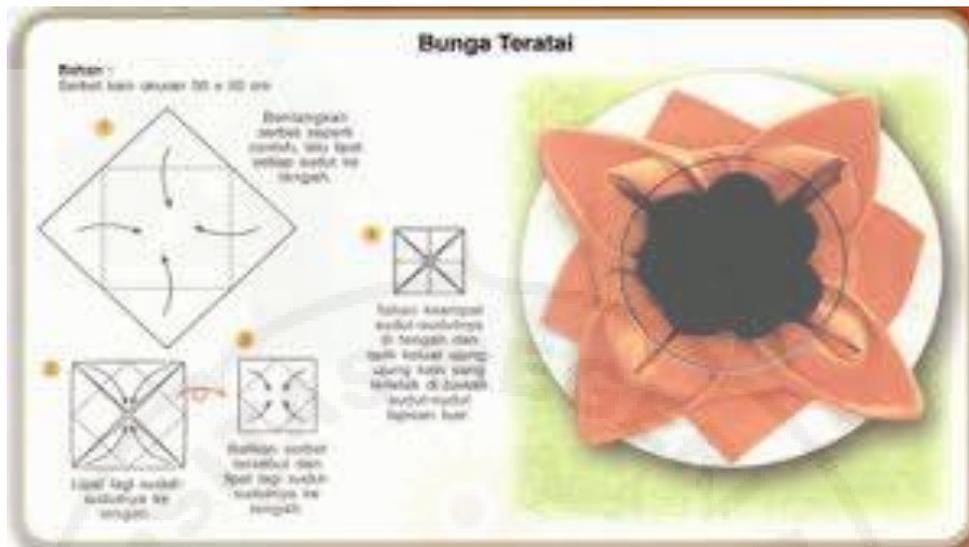
Adapun Beberapa Jenis Lipatan Napkin, Napkin dilipat semenarik mungkin bertujuan sebagai pemanis meja makan. Berdasarkan bentuknya lipatan napkin dibagi atas dua golongan yakni standing napkin dan underliner napkin. Berikut ini beberapa jenis lipatan napkin beserta cara melipatnya yang sering digunakan oleh banyak restoran :



sumber: lipat-serbet.blogspot.com

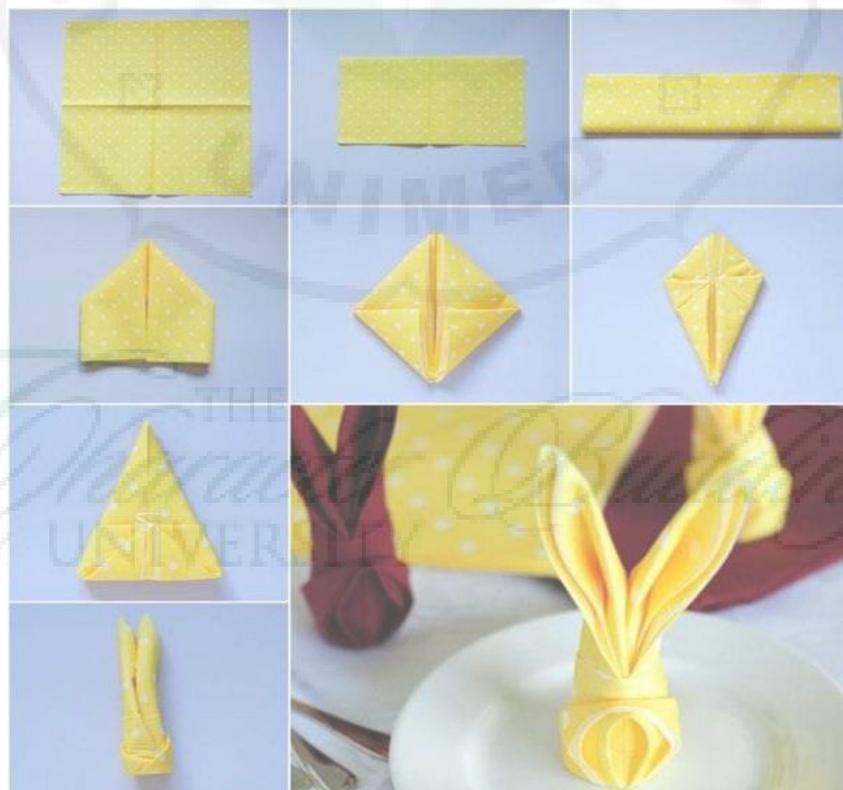
Gambar 2. Lipatan Napkin Jubah Raja

Sumber :(Nakukazuma,2017)



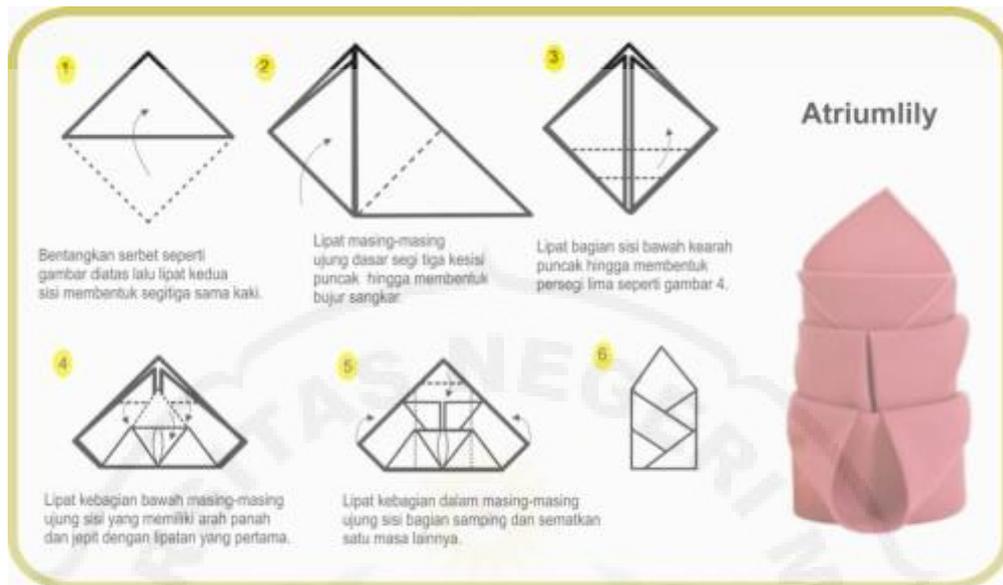
Gambar 3. Lipatan Napkin Bunga Teratai

Sumber :(Nakukazuma,2017)



Gambar 4. Lipatan Napkin Kelinci

Sumber :(Nakukazuma,2017)



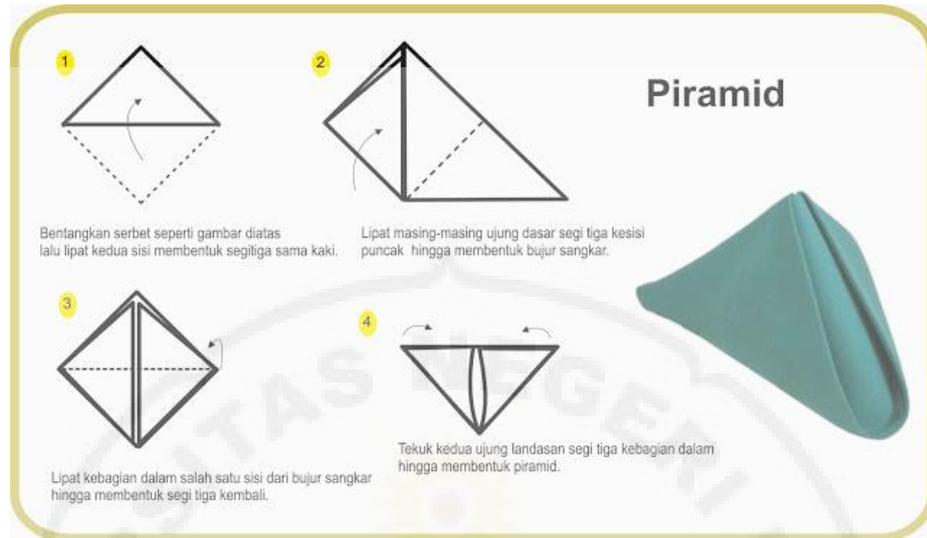
Gambar 5. Lipatan Napkin Atriumlily

Sumber : (Nakukazuma, 2017)



Gambar 6. Lipatan Napkin Kantong Peralatan makan

Sumber : (Nakukazuma, 2017)



Gambar 7. Lipatan Napkin Piramid

Sumber : (Nakukazuma, 2017)



Gambar 8. Lipatan Napkin Kipas Berdiri

Sumber : (Nakukazuma, 2017)



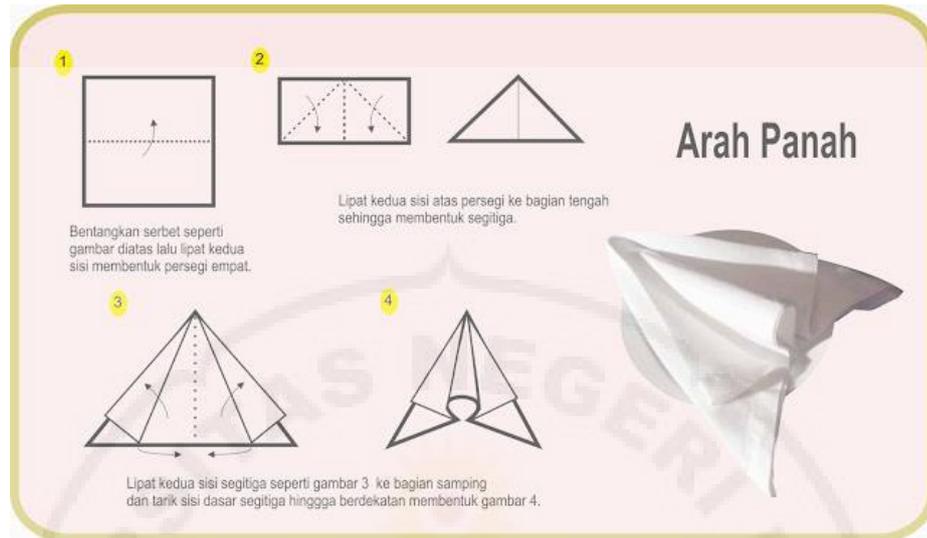
Gambar 9. Lipatan Napkin Gerbang bersayap

Sumber : (Nakukazuma, 2017)



Gambar 10. Lipatan Napkin Topi Tinggi

Sumber : (Nakukazuma, 2017)



Gambar 11.Lipatan NapkinArahPanah

Sumber :(Nakukazuma,2017)

B. Penelitian yang relevan

Berikut beberapa penelitian yang relevan berkaitan dengan pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yaitu :

1. Diah Kusuma Ningsih (2016) "Pengaruh Media Pembelajaran Lipatan Serbet Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Jasa Boga Smk N 3 Klaten" . Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar lipatan serbet dengan menggunakan media interaktif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Wahono Widodo (2003) "Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Membuat Aneka Lipatan Serbet (Napkin Folding) pada SMK N 8 Surabaya. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap media audio visual dapat dibuktikan dengan pencapaian ketuntasan belajar siswa secara klasikal.
3. Latif Arina Rizki (2014) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Smk N 2 Depok" Diperoleh rata-rata nilai hasil belajar pretest kelas kontrol sebesar 47,19 dan nilai rata-rata post test sebesar 78,75 sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata pre test sebesar 49,22 dan nilai rata-rata posttest sebesar 86,88. Peningkatan hasil belajar kelas kontrol sebesar 31,56 dan kelas eksperimen sebesar 37,66.

C. Kerangka Berfikir

Lipatan napkin merupakan salah satu pelajaran yang dipelajari didalam Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Di SMK kejuruan jasa boga terdapat pelajaran lipatan napkin, Siswa diharapkan mampu membuat lipatan napkin dengan baik secara teori dan praktek. Membuat lipatan napkin bukanlah perkara yang mudah karena tingkat kesulitannya dibutuhkan konsentrasi yang baik dan latihan terus menerus untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Disamping itu dibutuhkan media pembelajaran yang memudahkan siswa mengikuti dan menerima pelajaran untuk meningkatkan hasil praktek pada siswa.

Ketika seorang siswa memilih jurusan jasa boga, maka ia harus mampu mengikuti setiap pelajaran agar kelak memiliki ilmu baik secara teori dan praktek. Didalam pelajaran lipatan napkin, siswa bukan hanya dituntut mampu secara teori, namaun juga harus bisa mempraktekkan bagaimana melipat napkin yang baik. Untuk itu siswa harus selalu melakukan latihan berulang-ulang untuk meningkatkan hasil lipatan.

Hasil lipatan setiap siswa sangatlah berpengaruh dengan nilai yang didapat di sekolah. Semakin baik lipatan, maka nilai juga akan meningkat. Pengajaran disekolah juga berpengaruh terhadap kemampuan siswa. Sistem pengajaran yang diberikan di sekolah menentukan setiap siswa. Walau tidak dapat kita pungkiri bahwa kemampuan setiap siswa dalam menerima pelajaran tentu berbeda-beda. Ada siswa yang bisa menerima pelajaran dengan cepat, ada juga yang lambat. Dalam hal ini, pengajar berperan penting untuk mendukung setiap siswa yang belajar dengan meningkatkan cara pengajaran.

Keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran dipengaruhi oleh bagaimana teknik guru dalam mengajar. Selama ini media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan media gambar, dimana didalam menggunakan media gambar menyebabkan siswa menjadi kurang aktif saat proses pembelajaran dan Media gambar masih kurang efektif bagi kegiatan pembelajaran..

Berdasarkan penjelasan tersebut, diharapkan para guru mampu mencoba berbagai media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa akan meningkat dan juga akan berdampak baik pada hasil praktek siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu memunculkan minat belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa karena media pembelajaran ini disertai dengan tutorial dari awal hingga akhir. Hal tersebut yang menjadi dasar adanya penerapan media pembelajaran siswa pada mata pelajaran ini adalah dengan menerapkan media yang lebih bervariasi dan inovatif melalui multimedia interaktif pada penelitian ini, sehingga siswa dapat lebih mengembangkan kemampuan yang dimiliki dan siswa lebih semangat dalam belajar. *Adobe Flash CS 5* digunakan karena media ini mempermudah guru dalam mengajar dan mampu menarik perhatian siswa ketika belajar membuat lipatan napkin menggunakan *Adobe Flash CS 5* sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil praktek siswa.

Media pembelajaran multimedia interaktif ini akan menjadikan kelas menjadi lebih aktif sehingga akan memudahkan siswa menerima pelajaran

,diimana media MMI memuat keseluruhan proses dari awal hingga akhir lipatan, sehingga tidak ada gambar atau *step* yang tertinggal. Media MMI juga dapat diputar dengan *slowmotion* sesuai yang kita inginkan ,ini bertujuan supaya video dapat berjalan lambat dengan begitu siswa akan lebih aktif dan selektif dalam mengikuti lipatan.

Berdasarkan hasil uraian diatas maka diharapkan dengan pembelajaran Media Multimedia Interaktif (MMI) akan dapat meningkatkan hasil praktek lipatan napkin dikelas X SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2009) hipotesis penelitian merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian,sampai teruji melalui data yang terkumpul. Dengan demikian hipotesis merupakan dugaan sementara yang perlu diuji kebenarannya.

Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Terdapat pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif (MMI) terhadap hasil praktek lipatan napkin siswa SMK Imelda Medan.