



## Pengembangan Aplikasi *Fruit Carving* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era *Post Pandemi Covid-19*

Damayanti Trisnasari<sup>1\*</sup>, Nurmayanti<sup>2</sup>, Besse Qur'ani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, <sup>2</sup>Prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, <sup>3</sup>Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar.

<sup>1</sup>email: [dama.bakery@gmail.com](mailto:dama.bakery@gmail.com)

<sup>2</sup>email: [mayantii57@gmail.com](mailto:mayantii57@gmail.com)

<sup>3</sup>email: [quraniummusyifa@gmail.com](mailto:quraniummusyifa@gmail.com)

\*Corresponding Author

Dikirim: 16-11-2022

Direvisi: 29-11-2022

Diterima: 30-11-2022

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengetahui kelayakan dan kepraktisan aplikasi *fruit carving* sebagai media pembelajaran interaktif di Prodi D-IV Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar berdasarkan validasi materi dan validasi media. Tahapan penelitian dimulai dari (1) *Analyze* bahan kajian *fruit carving*, dan kebutuhan pengguna, (2) *Design* model dan layout aplikasi media pembelajaran *fruit carving*, (3) *Development* yaitu realisasi rancangan produk kemudian dilakukan uji validitas terhadap media dan materi yang disajikan pada aplikasi *fruit carving*. (4) *Implementation* yaitu uji coba penggunaan aplikasi *fruit carving* pada pembelajaran mengukir buah, dan (5) *Evaluation* yaitu penilaian sumatif terhadap kepraktisan penggunaan aplikasi *fruit carving*. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi *fruit carving* berdasarkan penilaian validasi media adalah 93,75% dan penilaian validasi materi adalah 95,37%. Hasil penilaian angket respon peserta didik adalah 91,13%, sehingga aplikasi *fruit carving* yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di era post pandemi covid-19.

**Kata Kunci:** Fruit Carving; Media Pembelajaran Interaktif; Aplikasi berbasis android

### Abstract

*This study aims to develop and determine the feasibility and practicality of the application of fruit carving as an interactive learning medium in the D-IV Culinary Study Program, Faculty of Engineering, Makassar State University based on material validation and media validation. The research stages start from (1) Analyze fruit carving study materials and user needs, (2) Design models and layouts for fruit carving learning media applications, (3) Development, namely the realization of product designs and then test the validity of the media and material presented in the application fruit carving. (4) Implementation, namely testing the use of the fruit carving application in learning to carve fruit, and (5) Evaluation, namely a summative assessment of the practicality of using the fruit carving application. The results showed that the application of fruit carving based on the media validation assessment was 93.75% and the material validation assessment was 95.37%. The results of the student response questionnaire assessment were 91.13%, so that the fruit carving application that was developed was declared feasible and practical to use as an interactive learning medium in the post-pandemic 19 era.*

**Keywords:** fruit carving; Interactive learning media; Android based application

## 1. PENDAHULUAN

Seni penyajian makanan merupakan faktor penting dalam tahapan pengolahan makanan, karena berperan dalam menarik perhatian konsumen. Estetika penyajian yang dihadirkan mampu meningkatkan nilai ekonomis dan menentukan kualitas sajian makanan. Dibutuhkan keterampilan khusus dalam mengukir buah dan sayur dengan menggunakan metode drill, yakni latihan dan evaluasi secara berulang. Pembelajaran mengukir buah merupakan materi praktik yang membutuhkan ketelatenan, kerapian, kreatifitas dan imajinasi yang baik untuk menampilkan hasil yang estetik. Pada implementasinya, pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan demonstrasi yang ditunjukkan oleh dosen kemudian mahasiswa mempraktikkan keterampilan yang didapatkan secara mandiri. Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran mengukir buah utamanya di era post pandemi ini adalah (1) proses belajar mahasiswa melalui demonstrasi langsung oleh dosen menjadi tidak efektif dengan pembatasan kelas tatap muka, (2) belum adanya media pembelajaran yang mampu menghadirkan multimedia tutorial proses mengukir buah serta konsep dasar teknik dan perlakuan khusus terhadap buah sebagai media ukir secara detail.

Media pembelajaran interaktif dapat dioptimalkan sebagai sarana belajar yang efektif dalam pencapaian tujuan belajar di era post Covid-19. Media interaktif yang berbasis android dapat digunakan mahasiswa dalam belajar di mana saja (Amirullah & Susilo, 2018) dengan mudah melalui smartphone. Aplikasi fruit carving sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengakomodir kebutuhan belajar mahasiswa sebagai sumber referensi pembelajaran daring yang efektif dan efisien, serta memotivasi mahasiswa dalam melatih keterampilan mengukir buah sebagai salah satu soft skill utamanya melalui tampilan multimedia yang menarik. Tujuan khusus dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan aplikasi fruit carving berbasis android yang dikembangkan berdasarkan aspek validasi

materi dan media.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian dan Pengembangan atau R&D di bidang pendidikan adalah suatu pengembangan perangkat pendidikan menggunakan berbagai metode pada sebuah siklus melalui beberapa tahapan (Mohammad, 2004). Siklus dalam tahapan penelitian R&D mencakup penemuan terhadap produk yang dikaji berdasarkan temuan penelitian untuk merevisi produk hingga dianggap memadai sesuai produk akhir yang akan dihasilkan (Semiawan, 2007: 181).

Model atau pendekatan ADDIE adalah salah satu model pengembangan program pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga desain sistem pembelajaran dapat diimplementasikan (Pribadi, 2016). ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Aplikasi ADDIE memiliki filosofi dalam pendidikan yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, otentik, inovatif, dan inspiratif (Branch, 2009).

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Diploma 4 (D4) Tata Boga Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar terhadap 20 orang mahasiswa sebagai subjek penelitian. Validasi dilakukan oleh dosen seni rupa selaku validator ahli media dan dosen pengampuh mata kuliah Dekorasi Penyajian selaku validator ahli materi yang memberikan penilaian terhadap kelayakan produk aplikasi *fruit carving* sebelum diimplementasikan. Tahapan pengembangan yang dilaksanakan berdasarkan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. *Analyze*, merupakan tahapan awal yang dilaksanakan berupa observasi terhadap kondisi awal yaitu: (1) Analisis kebutuhan pembelajaran, (2) Analisis Peserta didik dan (3) analisis isi pembelajaran. Selain analisis awal

dilakukan pula analisis sarana dan prasarana, sehingga media yang dikembangkan cocok untuk diterapkan di Prodi Diploma IV Tata Boga Jurusan PKK FT UNM.

2. *Design*, merupakan tahapan kedua, yaitu merancang sebuah media baru yang merupakan solusi akan kebutuhan yang ditemukan pada tahapan *analyze*. Dimulai dari rancangan program pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai, pemilihan media berdasarkan dukungan sarana yang ada hingga tampilan multimedia yang akan disajikan pada aplikasi.
3. *Development*, adalah realisasi rancangan yang telah dilakukan pada tahapan *Design*. Kerangka konseptual penerapan media baru yang dikembangkan direalisasikan untuk dapat diimplementasikan. Pada tahapan ini dilaksanakan uji validitas dari ahli materi dan ahli media.

Data kelayakan produk dikumpulkan dengan menggunakan instrumen lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi untuk menjangking data mengenai kualitas dan kelayakan aplikasi fruit carving yang dikembangkan. Instrumen penelitian yakni berupa lembar validasi ahli media yang memberi penilaian terhadap tampilan audio visual, serta fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi dapat dioperasikan secara efisien dan mudah digunakan. Aspek yang di nilai oleh ahli media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Aspek Penilaian Validasi Media

No	Aspek	Komponen
1.	Efisiensi	1. Alur kerja 2. Pengoperasian 3. Kejelasan Informasi
2.	Tampilan	4. Desain 5. Komposisi warna 6. Ketepatan ilustrasi 7. Kejelasan teks 8. Tata letak
3.	Komponen multimedia	9. Kualitas gambar 10. Kualitas animasi 11. Kualitas audio 12. Kualitas video

Instrumen lembar validasi ahli materi mencakup bahan kajian materi yang disajikan pada aplikasi *fruit carving* seperti pada relevansi, kelengkapan sajian dan kesesuaian bahasa. Aspek yang dinilai terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Aspek Penilaian Validasi Materi

No	Aspek	Komponen
1	Relevansi	1. Kompetensi 2. Uraian materi 3. Kesesuaian materi 4. Pendekatan keilmuan 5. Test dan evaluasi 6. Ilustrasi
2	Kelengkapan sajian	7. Penyajian kompetensi 8. Petunjuk 9. Informasi 10. Daftar pustaka
3	Kesesuaian bahasa	11. Ejaan 12. Istilah 13. Struktur kalimat

Data yang didapatkan dari hasil penilaian pada lembar validasi ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dari penilaian kevalidan materi dan media menggunakan rumus presentase (Tegeh, 2014):

$$\text{Presentase} = (\sum x) / \text{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$  = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Rentang presentase dan kriteria kevalidan produk aplikasi fruit carving pada pada Tabel 3 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rentang Presentase dan Kriteria Kevalidan Produk

Rentang Presentase (%)	Kriteria Kualitatif
85,01% - 100%	Sangat valid
70,01% - 85,00%	Cukup valid
50,01% - 70,00%	Kurang valid
01,00% - 50,00%	Tidak valid

Sumber: Akbar 2016.

1. *Implementation*, merupakan tahapan dimana media yang dikembangkan di uji cobakan pada kondisi pembelajaran

yang sebenarnya terhadap 20 orang mahasiswa Prodi Diploma IV Tata Boga Jurusan PKK FT UNM. Deskripsi desai kegiatan uji coba pada penelitian ini adalah melaksanakan pembelajaran praktek mengukir buah kepada subjek uji dengan menghadirkan aplikasi *fruit carving* yang telah melalui tahap validasi dan revisi berdasarkan saran validator. Pada tahapan uji coba lapangan ini peserta didik menggunakan aplikasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kegiatan praktek mengukir buah.

2. *Evaluation*, merupakan tahapan evaluasi sumatif terhadap media pembelajaran aplikasi *fruit carving* untuk mendapatkan data tentang kepraktisan penggunaan aplikasi *fruit carving* sebagai media pembelajaran interaktif di era *post pandemic covid 19*. Data tentang kepraktisan dikumpulkan menggunakan instrumen angket respon peserta didik terhadap aplikasi *fruit carving* dikumpulkan setelah proses pembelajaran praktek mengukir buah. Aspek penilaian pada angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Aspek Penilaian Kepraktisan Produk

No	Aspek	Komponen
1.	Aplikasi	1. Peningstalan 2. Pengoprasian 3. Fleksibilitas 4. Interaksi 5. Fitur dan navigasi 6. Tampilan multimedia
3.	Pembelajaran	1. Tujuan 2. Relevansi 3. Isi 4. Konsep materi 5. Sistematika 6. Contoh-contoh 7. Informatif 8. Motivasi belajar 9. Keingintahuan 10. Minat belajar 11. Partisipatif 12. <i>Problem solving</i> 13. Kelayakan 14. Kemandirian belajar

Data yang didapatkan dari angket respon peserta didik kemudian dianalisis

menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dari respon peserta didik dengan menggunakan rumus presentase (Tegeh, 2014):

$$\text{Presentase} = (\sum x) / \text{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$  = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Rentang presentase dan kriteria kepraktisan produk aplikasi *fruit carving* pada pada Tabel 5 adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Rentang Presentase dan Kriteria Kepraktisan Produk

Rentang Presentase (%)	Kriteria kualitatif
85,01% - 100%	Sangat Baik
70,01% - 85%	Cukup Baik
50,01% - 70,00%	Kurang Baik
01,00% - 50,00%	Tidak Baik

Sumber: Akbar 2016

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Pengembangan aplikasi *fruit carving* melalui tahapan:

##### 1. Analyze

Tahapan ini mencakup analisis kondisi awal di Prodi D4 Tata Boga UNM berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa media pada pembelajaran praktek mengukir buah masih sangat terbatas dimana praktek dilakukan di laboratorium hanya dapat dihadiri oleh 50% mahasiswa sebagai penerapan aturan mengurangi kerumunan.

Analisis peserta didik dan dosen sebagai pengguna telah memiliki pengetahuan yang memadai tentang penggunaan *smartphone* yang merupakan alat komunikasi yang juga dimanfaatkan untuk mencari referensi materi pembelajaran, Pengembangan media aplikasi *fruit carving* didukung oleh tersedianya jaringan internet yang memadai di laboratorium sebagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan..

Berdasarkan studi literatur dan hasil pengamatan pada aspek yang dianalisis

ditemukan bahwa: (1) Analisis kebutuhan pembelajaran di Prodi D4 Tata Boga UNM dari segi fakta empiris dan fakta teoritis membutuhkan media pembelajaran interaktif sebagai solusi kompleksitas masalah pembelajaran praktek yang membatasi jumlah mahasiswa di laboratorium. (2) Analisis kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa mahasiswa yang tidak mendapatkan jadwal praktek dilaboratorium secara tidak langsung juga tidak mendapatkan materi pembelajaran praktek, maka dibutuhkan sebuah media yang dapat menyajikan materi pembelajaran praktek yang dengan mudah diakses dimana saja dan kapan saja untuk tetap mengikuti kegiatan pembelajaran. (3) Analisis isi pengembangan aplikasi fruit carving merupakan langkah untuk mengetahui bahan kajian dan materi yang akan dimuat pada aplikasi fruit carving berdasarkan capaian kompetensi pembelajaran yang disusun pada sebuah peta kompetensi. Bahan kajian yang pada peta kompetensi disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Peta Kompetensi

No	Materi	Bahan Kajian
1.	<i>Fruit Carving</i>	1. Pengertian 2. Fungsi 3. Jenis ukiran buah 4. Teknik mengukir buah 5. Alat mengukir buah 6. Tips mengukir buah 7. Prosedur penyimpanan ukiran buah
2.	<i>Hands Fruit</i>	1. Apel 2. Mangga 3. Teknik mengukir mangga
3.	Melon	1. Karakteristik melon 2. Varietas melon 3. Cara memilih melon 4. Tips mengukir melon 5. Teknik mengukir melon
4.	Pepaya	1. Karakteristik Pepaya 2. Varietas Pepaya 3. Cara memilih pepaya 4. Tips mengukir pepaya 5. Teknik mengukir pepaya
5.	Labu	1. Karakteristik labu 2. Varietas labu 3. Cara memilih labu 4. Tips mengukir labu 5. Teknik mengukir labu

6. Semangka
  1. Karakteristik semangka
  2. Varietas semangka
  3. Cara memilih semangka
  4. Tips mengukir semangka
  5. Teknik mengukir semangka

## 2. Design

Tahapan desain dimulai dengan merancang skenario program pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran dan indikator capaian pembelajaran serta evaluasi pembelajaran. Kemudian merancang desain multimedia pembelajaran yang dapat mengemas modul, foto, audio dan video tutorial serta software dan hardware yang dibutuhkan. Pada tahapan ini dirancang pula instrumen berupa lembar validasi materi dan media.

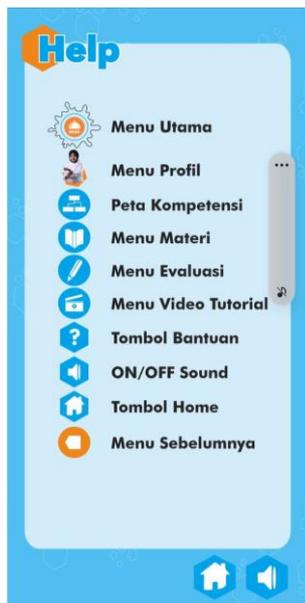
## 3 Development

Tahapan ini merupakan proses komputasi seluruh rancangan aplikasi fruit carving. Keseluruhan modul, peta kompetensi, video tutorial dan alat evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi mobile. Aplikasi fruit carving merupakan modul berformat \*Apk untuk android, versi 1.0.0 dengan kapasitas 238 Mb. Modul ini memiliki tampilan dan fitur yang mudah digunakan. Berikut tampilan akhir produk aplikasi Fruit Carving :



Gambar 1. Tampilan Halaman Home Aplikasi Fruit Carving

Tampilan daftar navigasi/menu dapat dilihat pada gambar 2, sedangkan tampilan peta kompetensi materi pembelajaran pada aplikasi Fruit Carving dilihat pada gambar 3.



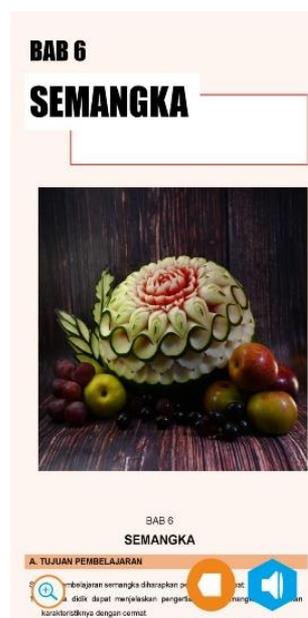
Gambar 2. Daftar Menu Navigasi Aplikasi Fruit Carving



Gambar 3. Tampilan Peta Kompetensi

Tampilan uraian materi pembelajaran yang disajikan pada aplikasi *Fruit Carving* dapat dilihat pada gambar 4, sedangkan tampilan video tutorial dapat dilihat pada

gambar 5 dan tampilan evaluasi pembelajaran dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 4. Materi Pembelajaran Aplikasi Fruit Carving



Gambar 5. Video Tutorial Aplikasi Fruit Carving



Gambar 6. Evaluasi Aplikasi Fruit Carving

Validasi aplikasi fruit carving dilakukan oleh pakar atau ahli yang memberi penilaian tentang kualitas materi dan media yang disajikan. Hasil penilaian Ahli Media dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Skor	Persentase	Kriteria
1	Aspek efisiensi	3.75	93.75%	Sangat valid
2	Aspek tampilan	3.83	95.83%	Sangat valid
3	Aspek komponen multimedia	3.67	91.67%	Cukup valid
Rerata indikator		3.75	93,37%	Sangat valid

Hasil penilaian oleh validator ahli materi disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Persentase	Kriteria
1	Aspek relevansi	3.78	94,44%	Sangat valid
2	Aspek kelengkapan sajian	4.00	100,00%	Sangat valid
3	Aspek kesesuaian bahasa	3.67	91,67%	Cukup valid
Rerata indikator		3.81	95,37%	Sangat valid

#### 4. Implementation

Tahapan setelah aplikasi *fruit carving* dan instrument dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan uji coba lapangan kepada mahasiswa Diploma IV Tata Boga Jurusan PKK FT UNM dengan melibatkan 20 orang mahasiswa sebagai subjek penelitian. Aplikasi *fruit carving* yang telah dinyatakan valid kemudian digunakan sebagai media pembelajaran praktek mengukir buah. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data tentang kepraktisan penggunaan aplikasi *fruit carving* adalah angket respon peserta didik setelah menggunakan media aplikasi *fruit carving*.

#### 5. Evaluation

Tahapan akhir dilakukan evaluasi sumatif terhadap aplikasi *fruit carving* yang dikembangkan. Aplikasi Fruit merupakan aplikasi berbasis mobile (android) yang dapat diakses menggunakan *smartphone* dimana saja kapan saja. Hasil angket respon peserta didik pada aspek aplikasi dan aspek pembelajaran disajikan pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator	Skor	Persentase	Kriteria
1	Aspek Aplikasi	3.63	90,83%	Sangat valid
2	Aspek Pembelajaran	3.66	91,43%	Sangat valid
Rerata indikator		3.65	91,13%	Sangat valid

### 3.2 Pembahasan

Aplikasi Fruit merupakan aplikasi berbasis mobile (android) yang dapat diakses menggunakan *smartphone* dimana saja kapan saja dan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk mengulang-ulang pembelajaran praktek mengukir buah agar dapat melatih keterampilannya dalam mengukir buah dimasa pembatasan kelas praktek tatap

muka. Seperti pada penelitian yang menyimpulkan bahwa aplikasi berbasis mobile sangat efektif sebagai bahan ajar daring di masa pandemic covid 19 (Hasanuddin et al., 2020)

Penilaian validasi aplikasi fruit carving dilakukan dengan cara menceklis kolom pernyataan yang tersedia berdasarkan aspek yang dinilai. Berdasarkan hasil validasi media pada aspek efisiensi, tampilan dan komponen multimedia pada tabel 7. menunjukkan rerata 3,75 dengan persentase 93,37 berada dalam kriteria Sangat valid, maka disimpulkan bahwa aplikasi fruit carving dinyatakan layak digunakan, setelah melalui revisi kecil berdasarkan saran validator. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa tampilan dan komponen multimedia yang menarik dapat mengkomodir interaksi belajar mahasiswa dengan baik yang efisien untuk digunakan secara mandiri. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa walaupun tanpa kehadiran dosen pengampu, motivasi belajar mahasiswa dapat dibangun dengan menghadirkan modul yang sesuai perkembangan zaman dengan gambar untuk memperjelas uraian serta tampilan yang lebih berwarna (Rinawati, 2012). Desain teks sangat penting untuk diperhatikan agar materi mudah dipahami dan menarik minat belajar sehingga siswa termotivasi ketika menggunakannya dalam proses pembelajaran (Nopiani et al., 2021). Selain itu menyajikan video proses pembelajaran akan membantu anak belajar lebih. Menggabungkan video sebagai media akan membuat suasana belajar lebih menarik. (Putra et al., 2020). Video tutorial dapat membantu menciptakan suasana belajar yang mampu menarik minat belajar peserta didik (Rafida et al., 2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* praktis digunakan dan meningkatkan manfaat smartphone untuk menunjang pembelajaran (Saraswati & Novallyan, 2017)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada aspek relevansi, kelengkapan sajian dan kesesuaian bahasa pada tabel 8. menunjukkan rerata 3,81 dengan persentase 95,37 berada dalam kriteria Sangat valid, maka disimpulkan bahwa aplikasi fruit

carving dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, dengan melakukan revisi kecil berdasarkan saran validator. Kedalaman dan kelengkapan sajian materi pembelajaran sangat penting untuk peningkatan kompetensi mahasiswa. Pembelajaran prakek membekali mahasiswa untuk terampil membuat aneka jenis produk seni yang diaplikasikan pada makan serta dituntut untuk memiliki wawasan, pengetahuan teori dan kreatifitas saat berkarir dibidang praktisi atau akademisi dibidang tata boga (Komariah et al., n.d.). Hasil angket respon peserta didik terhadap aplikasi *fruit carving* pada tabel 9. menunjukkan bahwa aspek aplikasi dan pembelajaran memiliki rerata 3.65 dengan persentase 91,13 berada dalam kriteria Sangat Baik. Hal ini didukung dengan pernyataan bahwa keaktifan mahasiswa dalam berinteraksi secara maksimal dengan bahan media pembelajarannya dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran (Yunus, 2021). Faktor keberhasilan media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, urutan yang sistematis, dapat memotivasi, serta memiliki informasi yang lengkap (Khairini & Yogica, 2021).

## 4. SIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media yang menunjukkan kriteria sangat valid, maka, aplikasi fruit carving dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media interaktif di era post pandemi covid-19.

### 4.2. Saran

Disarankan untuk melaksanakan penelitian lanjutan yang mengkaji kepraktisan dan efektifitas implementasi aplikasi *fruit carving* dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

Akbar, S. D. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset. *Online*). *Diakses Pada Tanggal, 27*.

- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38–47.
- Ali, M., & Asrori, M. (2022). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bumi Aksara
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722)*. Springer Science & Business Media.
- Fenny Hasanuddin & Rukmelia. (n.d.). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIOLOGI DASAR BERBASIS MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN ADOBE FLASH Cs6 | Jurnal Biotek*. Retrieved November 29, 2022, from <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/view/16456>
- Khairini, R., & Yogica, R. (2021). Uji Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3).
- Komariah, K., Marwanti, M., & Rinawati, W. (n.d.). Implementasi Metode Inquiry Discovery Pada Mata Kuliah Praktik Seni Penyajian Makanan. *Jurnal Mekom (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*, 2(1).
- Mohammad, A. (2004). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*.
- Nopiani, R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2).
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Kencana.
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., & Widiyaningsih, N. N. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52.
- Rafida, A., & Muhydy, A. A. Penggunaan Model 4D dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda di SMP Negeri 1 Tonra. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 57-63.
- Rinawati, W. (2012). Pengembangan Modul Pembelajaran Food Presentation Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Seni Penyajian Makanan. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 7(1).
- Saraswati, E., & Novallyan, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pemahaman Konsep Trigonometri. *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*, 2(2), 72–76.
- Semiawan. 2007. *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dalam Pendidikan: Makna, Tujuan, dan Konteksnya*. Catatan Kecil tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Ketut, P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Yunus, P. P. PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA KULIAH KAJIAN SENI RUPA LOKAL PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. *JURNAL IMAJINASI*, 5(1), 47-52