

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI SWISHMAX TERHADAP HASIL PRAKTEK MEMBUAT PUFF PASTRY SMK IMELDA MEDAN

Adikahriani¹, Nike Lora Sinulingga²

Surel: Adikahriani@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to: (1) To determine the results of student practice using Swishmax animation learning media in making puff pastry. (2) To determine the results of student practice using image learning media in making puff pastry. (3) To determine the effect of Swishmax animation learning media on the making of puff pastry. The results of the t test analysis showed that there was a significant effect on the results of the practice of puff pastry using the Swishmax animation media with the tcount t table (14.60 1.6701) with a significant level of 5%. This means that the swishmax animation media can influence the results of the puff pastry practice of the Imelda Tourism Vocational School students in Medan. Based on the data obtained, it can be concluded that the Swishmax animation media has an effect on the results of the puff pastry practice of the Imelda Tourism Vocational School students in Medan.

Keywords: Swishmax Animation Media, Puff Pastry Practice Results

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Untuk mengetahui hasil praktek siswa yang menggunakan media pembelajaran animasi *swishmax* pada pembuatan *puff pastry*. (2) Untuk mengetahui hasil praktek siswa yang menggunakan media pembelajaran gambar pada pembuatan *puff pastry*. (3) Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi *swishmax* terhadap pembuatan *puff pastry*. Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil praktek *puff pastry* menggunakan media animasi *swishmax* dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,60 > 1,6701$) dengan taraf signifikan 5%. Artinya, media animasi *swishmax* dapat mempengaruhi hasil praktek *puff pastry* siswa SMK Pariwisata Imelda Medan. Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media animasi *swishmax* berpengaruh terhadap hasil praktek *puff pastry* siswa SMK Pariwisata Imelda Medan.

Kata Kunci: Media Animasi *Swishmax*, Hasil Praktek *Puff Pastry*

PENDAHULUAN

Secara umum faktor yang mempengaruhi proses pendidikan dan prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, meliputi jasmaniah

yaitu kesehatan dan cacat tubuh, serta faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan serta kelelahan. Faktor eksternal, meliputi faktor keluarga, faktor masyarakat dan faktor sekolah.

¹² Universitas Negeri Medan

Dengan pendidikan, manusia dapat meningkatkan kualitas atau mutu pada dirinya yang berdampak dan mempengaruhi kualitas pada bangsanya.

Untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Usaha untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bias digunakan oleh guru dalam belajar mengajar. Menurut Sadiman (2011) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan kepada penerima pesan atau pembelajaran. Media juga merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar guru lebih mudah menyampaikan pembelajaran.

Di dalam media animasi *swishmax* terdapat kemudahan dalam penggunaannya jika dibandingkan dengan media gambar. Media animasi *swishmax* cenderung lebih efisien digunakan karena lebih memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran. Seperti, ketika guru mengajarkan mengenai *puff pastry* menggunakan media animasi *swishmax* melalui infokus maka akan tampak lebih jelas sekali pun siswa duduk di bangku paling belakang.

Karena tampilan media animasi *swishmax* dikategorikan besar jika dibandingkan media gambar. Kemudian, dengan menggunakan media animasi *swishmax* tampilan pada pembelajaran *puff pastry* menjadi lebih menarik. Adanya animasi yang bergerak, adanya efek-efek suara yang bisa ditambahkan dimana volumenya tidak kalah kuat dari suara guru yang sebelumnya belum menggunakan media animasi *swishmax* ini. Serta dengan menggunakan media animasi *swishmax* ini telah menandakan bahwa guru ikut berpartisipasi terhadap perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang tentu saja dibutuhkan oleh siswa.

Sedangkan jika menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran adalah hal yang tidak seefisien seperti jika menggunakan media animasi *swishmax*. Salah satunya jika guru menampilkan pembelajaran *puff pastry* dengan gambar maka belum tentu siswa yang duduk di bangku paling belakang dapat melihat pembelajaran dengan jelas. Lebih dari itu, guru juga lebih boros waktu dikarenakan guru harus menempel-nempel atau memegang gambar ketika pembelajaran berlangsung. Kemudian dengan menggunakan media gambar, guru harus mengeprint gambar yang akan diajarkan sehingga tentu saja mengeluarkan biaya. Dari beberapa point diatas sudah dapat dilihat penggunaan media gambar dalam

pembelajaran *puff pastry* tidak seefisien jika dibandingkan dengan menggunakan media animasi *swishmax*.

Puff pastry merupakan salah satu pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan yang bertujuan untuk membuat bentuk dengan komposisi dan Teknik yang sesuai. *Puff pastry* merupakan mata pelajaran yang bukan hanya menuntut atau mengharuskan mengetahui teorinya saja akan tetapi dapat menguasai ilmu dan cara penerapannya, melaksanakan praktikum di sekolah. Oleh Karenaitu, mata pelajaran *puff pastry* berperan untuk melatih skill dan pengetahuan siswa yang nantinya akan digunakan terus menerus hingga di dunia kerja dan industri.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan. Pada bulan Januari 2019 dengan guru yang mengajar pelajaran *puff pastry* diketahuinilai *puff pastry* tahun ajaran 2018/2019 siswa yang mampu mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu nilai standar 80, dari sebanyak 64 siswa yang melakukan praktek *puff pastry* ada 49% siswa berjumlah 31 orang yang lulus sedangkan 51%siswa berjumlah 33 tidak lulus dalam melakukan praktek *puff pastry* Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah siswa kurang teliti dalam membuat *puff pastry* seperti pembentukan yang kurang maksimal, kurangnya sumber belajar

siswa, serta pada saat pembelajaran guru hanya mengajarkan siswa untuk membuat *puff pastry* tanpa disertai dengan metode yang tepat untuk membuat *puff pastry* dengan mudah dan dipahami, sehingga masih banyak siswa yang kurang memahami bagaimana cara teknik dan komposisi membuat *puff pastry*

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam pokok bahasan ini perlu diberikan teknik pembelajaran lain dalam penyampaian materi pelajarannya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran animasi *swishmax*. Media pembelajaran animasi *swishmax* adalah media yang memfokuskan pada pembuatan animasi video yang cenderung menambah ketertarikan belajar pada siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik pembelajaran yang berbeda yaitu media pembelajaran animasi *swishmax* dan media gambar. Pada pelajaran *puff pastry* guru sebaiknya menggunakan media animasi *swishmax* saat mengajar, seperti pada pembuatan *puff pastry*.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Quasi eksperimen adalah jenis eksperimen yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel –variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen

(Sugiyono, 2013). Dan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi *swishmax* terhadap kemampuan hasil praktek *puff pastry* siswa SMK Pariwisata Imelda Medan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan. Terdiri dari 2 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 64 orang.

Maka populasi yang ada sampel penelitian ini adalah 64 siswa kelas XI di SMK Pariwisata Imelda Medan dengan menggunakan total sampling. Dalam menentukan sampel yang dijadikan kelas eksperimen atau kelas kontrol maka dilakukan pengundian. Yang melakukan pengundian pertama adalah kelas XI-I Jasa Boga dengan jumlah siswa 33 orang dan mendapat undian sebagai kelas eksperimen. Maka dengan begitu otomatis kelas XI-II Jasa Boga dengan jumlah siswa 31 orang mendapat undian sebagai kelas kontrol.

Teknik analisis data menggunakan deskripsi data, uji kecenderungan, uji normalitas menggunakan rumus, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 31 orang, terdapat nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 82 dengan rentang kelas 11. Rata-Rata skor (mean) 88,39 dan standart deviasi 2,53. Pada Tabel 2 dapat

semuanya dilaksanakan sesuai prosedur untuk hasil penelitian yang baik.

Pelaksanaan penelitian pada kelas kontrol (X Tata Boga²) dan kelas eksperimen (X Tata Boga¹), pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media *swishmax*. Sementara kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan media gambar..

Untuk mendapatkan data hasil praktek *puff pastry* digunakan metode observasi sistematis, yaitu yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan (Sudijono, 2011).

Pengamatan ini dilakukan pada hasil praktek *puff pastry*. Jumlah skor yang diberikan sesuai dengan kriteria penilaian yang ditetapkan. Hal ini dilakukan disertai dengan format penilaian yang isinya mengukur kemampuan siswa dalam hasil praktek *puff pastry*. Pengamatan dilakukan sesuai dengan kisi kisi yang telah disesuaikan dengan materi ajar penelitian di SMK Swasta IMELDA Medan.

dilihat distribusi frekuensi data Hasil Praktek *Puffpastry* Kelas Eksperimen persentasi yang tertinggi berada pada kelas interval 88–89 sebesar 33 persen dan yang terendah berada pada kelas interval 84 – 85 sebesar 3 persen.

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat Skor tertinggi 26

dan Skor terendah 16 dengan rata-rata (M) = 19,2 dan standart deviasi (Sd) = 3,17. Pada Tabel 3 dapat dilihat distribusi frekuensi data Hasil Praktek *Puff pastry* Kelas kontrol, persentasi tertinggi berada pada kelas interval 79–81 sebesar 48 persen dan yang terendah berada pada kelas interval 73–75 dan 70-72 masing-masing sebesar 3 persen.

Sebelum pengujian analisis statistik untuk menguji hipotesis, maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau untuk hasil praktek *puff pastry* di kelas kontrol sebesar 5,17 kemudian di konsultasikan dengan tabel Chi Kuadrat pada taraf signifikan 5%, X^2_{tabel} sebesar 11,07 maka dapat disimpulkan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dan hasil praktek *puff pastry* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Data yang telah diuji normalitasnya, perlu diuji homogenitasnya, sebelum membuktikan hipotesis penelitian. Untuk homogenitas data penelitian digunakan uji F atau yang sering disebut uji Barlet. Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan varians terkecil. Hasil F_{hitung} dikonsultasikan pada F_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05. Setelah dilakukan pengujian diperoleh bahwa nilai $F_{hitung} = 1,16$ dan $F_{tabel} 1,85$ maka dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,16 < 1,85$), ini berarti hipotesis nol (H_0) diterima yang menyatakan bahwa

tidak dan apakah data homogen atau tidak, tiap variabel penelitian.

Untuk mengetahui data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas menggunakan Chi-Kuadrat pada taraf signifikan 5 persen. Setelah di uji normalitas maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh nilai X^2_{hitung} untuk hasil praktek *puff pastry* di kelas eksperimen sebesar 9,61 dan nilai X^2_{hitung} hasil praktek *puff pastry* kedua kelompok sampel memiliki varians yang sama atau homogen.

Setelah uji persyaratan analisis data dilakukan dan memenuhi syarat maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis penelitian. Kriteria pengujian H_0 diterima, H_a ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 di tolak, H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ atau taraf nyata. Derajat kebebasan untuk daftar uji distribusi t adalah $(dk = n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $(1 - \alpha)$. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *swishmax* memiliki pengaruh terhadap hasil praktek *puff pastry*. Pada Tabel 8 dapat dilihat Hasil Perhitungan Uji Hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan dengan menggunakan media pembelajaran animasi *swishmax* cenderung sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa

penggunaan media pembelajaran animasi *swishmax* dapat meningkatkan perhatian, interaksi dan motivasi belajar serta praktek siswa. Media pembelajaran animasi *swishmax* merupakan salah satu media yang menghidupkan suasana pembelajaran dikelas agar kelas menjadi aktif dan menarik perhatian siswa dalam memperhatikan pelajaran. Media pembelajaran animasi *swishmax* merupakan tipe pembelajaran yang menggunakan media video gerak, slide – slide gambar, dan berbagai macam fitur animasi ini menjadikan kelas jauh dari ketegangan sehingga lebih memudahkan siswa menerima pembelajaran dan siswa lebih tertarik dan lebih semangat untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran serta meningkatkan daya keaktifan siswa dalam belajar sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa dan menjadikan siswa lebih mandiri. Hal ini sesuai dengan penelitian Zahroh (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis animasi *Swishmax* Disertai Scaffolding Untuk Membantu Belajar Mandiri dan Memahami Konsep Fluida Statis” diperoleh rata – rata nilai siswa belajar mandiri dan memahami konsep fluida statis jumlah total jawaban sebanyak 82,84% adanya kenaikan rerata post test terhadap pretest sebanyak 20,65%.

Berbeda dengan media gambar yang digunakan pada kelas kontrol berpusat pada guru yang bertindak

aktif. Pembelajaran hanya dilakukan oleh guru dengan menyampaikan materi secara langsung dan siswa mencatat apa yang disampaikan oleh guru,. Proses pembelajaran tersebut membuat suasana kelas cenderung pasif sehingga beberapa terlihat tidak memperhatikan guru. Hal tersebut menyebabkan materi *puff pastry* kurang tersampaikan dari apa yang telah diberikan pada guru sehingga membuat hasil praktek *puff pastry* siswa banyak yang tidak sesuai dengan yang telah diajarkan. Hal ini sesuai dengan penelitian Putri Rahmah (2015) Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Ketertarikan dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Membuat *Puff pastry* pada SMK N 1 Solo. Diperoleh rata-rata nilaihasilbelajar pretest kelas kontrol sebesar 37,19 dan nilai rata – rata post test sebesar 88,75 sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata – rata pre test sebesar 59,22 dan nilai rata- rata post test sebesar 86,88. Peningkatan hasil belajar kelas kontrol sebesar 31,56 dan kelas eksperimen sebesar 37,66. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dibuktikan dengan pencapaian ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi *swishmax* dapat meningkatkan daya keaktifan siswa, membuat siswa lebih tertarik dan lebih semangat mempelajari dan memahami materi pelajaran karena

membuat kelas jauh dari ketegangan. Berbeda dengan media gambar yang membuat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji t bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,21 > 2,00$ artinya hipotesis alternative (H_a) diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi *swishmax* di kelas XI Jasa Boga SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi *swishmax* di SMK Pariwisata Imelda Medan.

Pengaruh Media Pembelajaran *Puff pastry* Berbasis PowerPoint Pada Siswa Jasa Boga SMK N 5 Surabaya". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar *puff pastry* dengan menggunakan media power point sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Diperoleh rata – rata 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 post test sebesar 87,88. Peningkatan hasil belajar kelas kontrol sebesar 31,56 dan kelas eksperimen sebesar 36,66.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil praktek siswa kelas eksperimen pada *puff pastry* termasuk kategori cenderung tinggi sebesar presentase 78 persen.
2. Hasil praktek siswakesel kontrol pada *puff pastry* termasuk kategori cenderung rendah sebesar presentase 45 persen.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil praktek *puff pastry* yang menggunakan media animasi *swishmax* dengan media gambar. Dimana presentase kategori nilai yang didapatkan dalam kelas eksperimen lebih baik daripada nilai pada kelas kontrol yang menggunakan media gambar.

DAFTAR RUJUKAN

- Amirono dan Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bogasari Flour Mill. (1984). *Rahasia dalam Pembuatan Roti*. Jakarta
- Chandra. (2005). *Coreldraw dan Photoshop untuk Grafis Percetakan*. Palembang: Maxikom.
- Citarasa Promedia. (1993). *Variasi Pastry*, Penerbit Gramedia. Jakarta: Edisi kedua.
- Depdiknas . (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Depdiknas. (2004). *Kerangka Dasar Kurikulum 2004*, Jakarta.
- Gisslen, Wayne. (2009). *Professional Baking*. John Willey & Sons. Inc: Hoboken New Jersey.
- Sudjana, Nana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hamalik. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamalik. (2000). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Haryono. (2007). *Teknik Pembuatan Presentasi Menggunakan Power point dan Swishmax*. Bandung: Informatika.
- Imaniar, J., Arifin, Khalilullah, A.S. (2011), *Aplikasi Location Based Service untuk Sistem Informasi Publikasi Acara pada Platform Android*. Kampus ITS, Surabaya.
- Kurnia , Adam. (2012). *Pengertian Swishmax*. Diambil dari: [http://adamerc.blogspot.co.id/2012/II/pengertianswishmax.html?m=](http://adamerc.blogspot.co.id/2012/II/pengertianswishmax.html?m=1)
(20 Oktober 2018).
- Sudewi dan Patriasih, R. (2005). *Modul Mata Kuliah Patiseri*. Bandung.
- Puspita, dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer berbasis Masalah Menggunakan Swishmax 4 Pada Pokok Bahasan Elastisitas untuk Siswa SMA*, 3 (1). (online). (<http://jurnal.online.um.ac.id.html>), diakses 20 Oktober 2018

- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Yusuf Hadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.
- Wahidmurni dan Ali Nur. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Praktek Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM PRESS.