

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SWISH MAX TERHADAP HASIL BELAJAR PENGETAHUAN BAHAN MAKANAN SISWA SMK SWASTA ARINA SIDIKALANG

Sulistiawikarsih¹, Romasta Nova Liana Siburian²

Surel: sulistiawikarsih@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) Student learning outcomes in the Foodstuff Knowledge lesson using Swish Max learning media; (2) Student learning outcomes in Foodstuff Knowledge lessons that do not use Swish Max learning media; (3) The effect of using Swish Max learning media on student learning outcomes in Foodstuff Knowledge lessons. Data analysis techniques used data descriptions, trend test, normality test using the chi square formula, homogeneity test, and hypothesis testing. The results showed that the learning outcomes of students using Swish Max learning media in the Foodstuff Knowledge lesson based on the level of tendency were categorized as high at 56.67 percent and learning outcomes that did not use Swish Max learning media in the Foodstuff Knowledge lesson based on the level of tendency were included in the category. tends to be sufficient at 60.00 percent.

Keywords: *Media, Swish Max*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Hasil belajar siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max*; (2) Hasil belajar siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Swish Max*; (3) Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Swish Max* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan. Teknik analisis data menggunakan deskripsi data, uji kecenderungan, uji normalitas menggunakan rumus chi kuadrat, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan berdasarkan tingkat kecenderungan termasuk kategori cenderung tinggi sebesar 56,67 persen dan hasil belajar yang tidak menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan berdasarkan tingkat kecenderungan termasuk kategori cenderung cukup sebesar 60,00 persen.

Kata Kunci: *Media, Swish Max*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang terbentuk karena pengalaman maupun ilmu pengetahuan. Belajar adalah suatu

proses perubahan perilaku/pribadi seseorang berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan,

¹² Universitas Negeri Medan

pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek aspek lain yang ada pada individu yang belajar (Sudjana, 2017).

Proses belajar yang dialami oleh peserta didik menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, bidang keterampilan dan bidang nilai dan sikap. Hasil belajar menunjukkan perubahan sesuai dengan pemahaman masing-masing peserta didik. Siswa berperan aktif sebagai subjek sekaligus objek-objek pada kegiatan belajar mengajar (Sudjana, 2017).

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pembelajaran direncanakan dengan baik dan matang. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar (Purwanto, 2015). Keberhasilan guru dalam mengajar disekolah, dari berbagai tingkatan sekolah yang paling jelas terlihat tercapainya dengan cepat tujuan pembelajaran yaitu pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dimana pada siswa yang lulusan SMK mampu memiliki kompetensi yang sesuai dengan standart yang telah ditentukan. Salah satu SMK yang dimaksud adalah SMK Swasta Arina Sidikalang dimana SMK ini banyak menawarkan berbagai jurusan keahlian bagi siswa-siswi untuk berkarir dengan kemampuan dan ilmu yang dimilikinya. Keahlian yang terdapat pada SMK ini salah satunya adalah jurusan tata boga,

sesuai dengan standart kompetensi untuk masing-masing bidang keahlian ini diharapkan lulusan akan dapat memasuki pasar kerja baik bidang sebagai teknisi maupun bidang wirausaha.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan yang mana bertujuan untuk pengetahuan dasar bagi siswa untuk mengenali dan mengetahui jenis-jenis bahan makanan yang biasa digunakan. Proses pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan di SMK Swasta Arina Sidikalang merupakan pembelajaran yang berupa teori dengan waktu yang cukup namun materi pembelajaran yang disampaikan tidak spesifik dan tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dan pembelajaran kurang bervariasi sehingga tujuan pembelajaran belum bervariasi.

Dalam hal ini, penulis menggunakan media pembelajaran yang berguna sebagai acuan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *Swish Max*. Media pembelajaran *Swish Max* adalah animasi flash yang dapat dipakai untuk menambahkan gambar, animasi, suara dan hal-hal interaktif ke dalam Web. Media pembelajaran dengan aplikasi *Swish Max* bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Dengan

Swish Max, siswa akan memperoleh gambaran yang nyata sehingga proses penerimaan siswa akan lebih bermakna. Keunggulan dari *Swish Max* sebagai media presentasi dalam pembelajaran yaitu : mampu membuat animasi gambar secara halus dengan warna-warna yang cerah sehingga dapat mempercepat stimulus yang diberikan guru kepada siswa, dapat menyajikan berbagai macam jenis media baik audio, visual, maupun audio-visual seperti gambar, suara, teks, film, memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif (Syarif, 2015).

Dengan adanya media pembelajaran *Swish Max*, diharapkan dapat membantu para guru dalam menyajikan teori pengetahuan bahan makanan bumbu dan rempah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat siswa lebih antusias dan proses pembelajaran tidak monoton, serta membuat perhatian siswa lebih meningkat dan siswa lebih mudah memahami materi saat belajar pengetahuan bahan makanan. Selain itu, penulis juga ingin memberikan inovasi baru kepada guru dan siswa di SMK Swasta Arina Sidikalang untuk dapat mencoba media pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul : “Pengaruh Media Pembelajaran *Swish Max* Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan

Makanan Siswa SMK Swasta Arina Sidikalang”.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Arina Sidikalang yang beralamat di Jalan Empat Lima Sidikalang. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-April 2019.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang didalamnya terdapat sejumlah objek yang dapat dijadikan sumber data, yang diharapkan dapat memberikan data-data yang dibutuhkan oleh seorang peneliti (Arikunto, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Swasta Arina Sidikalang dengan kompetensi Kejuruan Jasa Boga dengan jumlah siswa seluruhnya adalah 60 orang.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi (Arikunto, 2015). Sampel diambil dari populasi dengan cara total sampling, yaitu pengambilan sampel yang menggunakan seluruh populasi menjadi subjek penelitian. Sampel dari penelitian ini diambil dari populasi yaitu 60 orang siswa pada kelas X¹ sebagai kelas eksperimen (30 orang siswa) dan kelas X² sebagai kelas kontrol (30 orang siswa).

3. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk menjaring data penelitian (Arikunto, 2015). Instrument dalam penelitian ini berbentuk test berupa soal pilihan berganda yang berjumlah 50 soal dengan pilihan jawaban a, b, c, d. Teknik pengumpulan data dengan uji validitas tes, reliabilitas tes, uji kesukaran, dan daya pembeda tes.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskripsi data, uji kecenderungan, uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan uji 't'.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pre Test Siswa Yang Menggunakan Media Pembelajaran *Swish Max* Pada Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat skor tertinggi 26 dan skor terendah 10 dengan rata-rata (M) = 19,17 dan standart deviasi (Sd) = 3,74. Distribusi frekuensi hasil belajar pre test siswa yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan berada pada kelas interval 22–24 sebanyak 26,67 persen, kelas interval 16–18 dan kelas interval 19–21 masing-

masing sebanyak 23,33 persen, kelas interval 13-15 dan kelas interval 25-27 masing-masing sebanyak 10,00 persen, dan kelas interval 10-12 sebanyak 6,67 persen.

b. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pre Test Siswa Yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran *Swish Max* Pada Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat skor tertinggi 22 dan skor terendah 11 dengan rata-rata (M) = 16,37 dan standart deviasi (Sd) = 2,81. Distribusi frekuensi hasil belajar pre test siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan berada pada kelas interval 17-18 sebanyak 26,67 persen, kelas interval 15-16 sebanyak 23,33 persen, kelas interval 13-14 dan 19-20 masing-masing sebanyak 16,67 persen, kelas interval 11-12 sebanyak 10,00 persen, dan kelas interval 21-22 sebanyak 6,67 persen.

c. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media Pembelajaran *Swish Max* Pada Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat skor tertinggi 31 dan skor terendah 15 dengan rata-rata (M) = 23,8 dan standart deviasi (Sd) = 4,13.

Distribusi frekuensi hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan berada pada kelas interval 24-26 sebanyak 40,00 persen, kelas interval 21-23 sebanyak 16,67 persen, kelas interval 18-20 dan kelas interval 27-29 masing-masing sebanyak 13,33 persen, kelas interval 30-32 sebanyak 10,00 persen, dan kelas interval 15-17 sebanyak 6,67 persen.

d. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran *Swish Max* Pada Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat skor tertinggi 25 dan skor terendah 9 dengan rata-rata (M) = 18,2 dan standart deviasi (Sd) = 4,03. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan berada pada kelas interval 18-20 sebanyak 33,33 persen, kelas interval 15-17 sebanyak 23,33 persen, kelas interval 21-23 sebanyak 16,67 persen, kelas interval 12-14 dan kelas interval 24-26 masing-masing sebanyak 10,00 persen, dan kelas interval 9-11 sebanyak 6,67 persen.

2. Tingkat Kecenderungan

a. Tingkat Kecenderungan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media Pembelajaran *Swish Max* Pada Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan

Berdasarkan tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan diperoleh $M_i = 16$ dan $S_{d_i} = 5,3$. Pada Tabel 5 dapat dilihat tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan diperoleh 56,67 persen termasuk kategori tinggi, 36,67 persen kategori cukup dan 6,67 persen kategori cenderung kurang.

b. Tingkat Kecenderungan Hasil Belajar Siswa Yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran *Swish Max* Pada Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan

Berdasarkan tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan diperoleh $M_i = 16$ dan $S_{d_i} = 5,3$. Pada Tabel 6 dapat dilihat tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan diperoleh 60,00 persen

kategori cukup, 30,00 persen termasuk kategori kurang dan 10,00 persen termasuk kategori tinggi.

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Uji Chi Kuadrat dengan taraf signifikan 5 persen. Jika data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian.

Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan sebesar 7,9 kemudian dikonsultasikan dengan X^2_{tabel} pada dk $(6-1) = 5$ pada taraf signifikan 5 persen sebesar 11,07, maka $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($7,9 < 11,07$) menunjukkan bahwa hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan pada siswa yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max* berdistribusi Normal.

Hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan sebesar 5,9 kemudian dikonsultasikan dengan tabel X^2_{tabel} pada dk $(6-1) = 5$ pada taraf signifikan 5 persen sebesar 11,07 maka $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($5,9 < 11,07$) menunjukkan bahwa hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan pada siswa yang tidak menggunakan media adalah berdistribusi Normal.

4. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas data penelitian digunakan uji F. Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Selanjutnya, F_{hitung} dikonsultasikan pada Tabel F dengan taraf signifikan 5 persen. Data hasil belajar menggunakan media pembelajaran *Swish Max* dan yang tidak menggunakan media *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,10 < 1,84$) sehingga kedua data tersebut Homogen.

5. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian yang diuji dalam penelitian ini diduga terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Swish Max* terhadap hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan siswa SMK Swasta Arina Sidikalang. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Swish Max* terhadap hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan siswa SMK Swasta Arina Sidikalang dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,81 > 1,671$) pada taraf signifikan 5 persen. Artinya media pembelajaran *Swish Max* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, tingkat kecenderungan hasil belajar

siswa yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan termasuk kategori cenderung tinggi sebesar 56,67 persen. Hasil penelitian yang relevan dengan ini adalah hasil penelitian Pakaya (2014) yaitu hasil belajar siswa yang menggunakan Animasi *Swish Max* pada pelajaran materi Atmosfer termasuk kategori cenderung tinggi sebesar 37,20 persen. Hal ini sesuai dengan pendapat Syarif (2015) bahwa media pembelajara *Swish Max* dapat dijadikan fasilitas dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik berbentuk animasi, video, suara agar dapat berjalan lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut pendapat Haryono (2016) bahwa media *Swish Max* penggunaanya lebih mudah juga sehingga guru dapat menggunakannya untuk proses pembelajaran.

Tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan termasuk kategori cenderung tinggi sebesar 10,00 persen. Hasil penelitian yang relevan dengan ini adalah hasil penelitian Pakaya (2014) yaitu hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Animasi *Swish Max* pada pelajaran materi Atmosfer termasuk kategori cenderung tinggi sebesar 21,30 persen. Hal ini sesuai dengan pendapat Munadi (2015) bahwa pembelajaran dengan tidak

menggunakan media dapat mengakibatkan proses pembelajaran kurang menarik dan membuat siswa kurang aktif.

Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Swish Max* terhadap hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,81 > 1,671$) pada taraf signifikan 5 persen. Artinya media pembelajaran *Swish Max* dapat mempengaruhi hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan siswa SMK Swasta Arina Sidikalang. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah hasil penelitian Pakaya (2014) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Swish Max* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atmosfer”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada media pembelajaran animasi *Swish Max* terhadap hasil belajar siswa pada materi Atmosfer dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,720 > 2,130$).

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosidah (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Learning Cycle 5E Berbantuan *Swish Max* Terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo Materi Hukum Newton”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model learning cycle 5E berbantuan *Swish Max* terhadap prestasi belajar Fisika siswa kelas X SMAN 1 Tarik

Sidoarjo Materi Hukum Newton dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (8,070 > 6,720). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Inayati (2013) dalam penelitiannya tentang “Pengaruh Model Pembelajaran VAK Menggunakan Media *Swish Max* Terhadap Hasil Belajar Materi Pokok Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Siswa Kelas X SMA N 1 Pemalang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model pembelajaran VAK menggunakan media *Swish Max* terhadap hasil belajar Materi Pokok Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Siswa Kelas X SMA N 1 Pemalang dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (8,919 > 7,105).

Hasil penelitian Setiawan (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi *Swish Max* Terhadap Hasil Belajar Rencana Anggaran Biaya Di SMK Negeri 3 Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan Media Animasi *Swish Max* terhadap hasil belajar Rencana Anggaran Biaya di SMK Negeri 3 Yogyakarta dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,775 > 2,021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan

Makanan termasuk kategori cenderung tinggi sebesar 56,67 persen dengan nilai rata rata sebesar 23,63.

- b. Tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan termasuk kategori cenderung tinggi sebesar 10,00 persen dengan nilai rata rata sebesar 18.
- c. Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Swish Max* terhadap hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (7,81 > 1,671) pada taraf signifikan 5 persen. Artinya media pembelajaran *Swish Max* dapat mempengaruhi hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan siswa SMK Swasta Arina Sidikalang.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Haryono. 2016. *Animasi Teks Profesional dengan Swish Max*. Jakarta: PT Multimedia
- Inayati. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran VAK Menggunakan Media *Swish Max* Terhadap Hasil Belajar Materi Pokok Larutan

Elektrolit Dan Non Elektrolit
Siswa Kelas X SMA N 1
Pemalang. Pemalang:
Universitas Negeri Semarang

Syarif. 2015. *Cara Cepat Membuat
Animasi Flash menggunakan
Swish Max*. Yogyakarta: Andi

Munadi. 2015. *Media Pembelajaran*.
Jakarta: Gaung Persada Press

Pakaya. 2014. *Pengaruh Media
Pembelajaran Animasi Swish
Max Terhadap Hasil Belajar
Siswa Pada Materi Atmosfer*.
Gorontalo: Universitas Negeri
Gorontalo

Purwanto. 2015. *Evaluasi Hasil
Belajar*. Surakarta: Pustaka
Pelajar

Rosidah. 2017. *Pengaruh
Penggunaan Model Learning
Cycle 5E Berbantuan Swish
Max Terhadap Prestasi Belajar
Fisika Siswa Kelas X SMAN 1
Tarik Sidoarjo Materi Hukum
Newton*. Sidoarjo: Universitas
Malang

Setiawan.2014. *Pengaruh
Penggunaan Media Animasi
Swish Max Terhadap Hasil
Belajar Rencana Anggaran
Biaya Di SMK Negeri 3
Yogyakarta*. Yogyakarta:
Universitas Negeri Yogyakarta

Sudjana. 2017. *Penilaian Hasil
Proses Belajar Mengajar*.
Bandung: PT Remaja
Rosdakarya