

Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Membuat Aneka Lipatan Serbet (*Napkin Folding*)

Choirun Nisa'

S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Chucha.mingkem@yahoo.co.id

Wahono Widodo

Dosen, Universitas Negeri Surabaya
Wahonow@gmail.com

Abstrak

Pada materi pembelajaran membuat aneka lipatan serbet (*Napkin folding*) merupakan program produktif yang ditetapkan di SMK pada siswa kelas X. Mata pembelajaran ini merupakan dasar yang harus dimiliki siswa agar siswa mempunyai ketrampilan untuk memiliki ketrampilan dan kreativitas melipat serbet menjadi suatu lipatan yang memiliki estetika. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penggunaan penggunaan media audio visual dikembangkan atas dasar asumsi bahwa perlunya kreativitas dan pemberian materi yang bervariasi oleh guru, dan media yang digunakan pada saat proses belajar mengajar.

Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental designs* dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *one – shoot case study*. Subyek penelitian yaitu siswa kelas X jasa boga 3 SMK Negeri 8 Surabaya. Metode pengumpulan data dengan observasi, tes hasil belajar siswa pada ranah kognitif, psikomotor dan kreativitas siswa, dan lembar angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) pada keterlaksanaan proses pembelajaran pada Tahap Pendahuluan sebesar 3,5 dengan kategori sangat baik, pada tahap kegiatan inti sebesar 3,6 dengan kategori sangat baik, ada tahap penutup sebesar 3,3 dengan kategori baik, pada tahap pengelolaan pembelajaran sebesar 3,0 dengan kategori baik, dan pada suasana kelas sebesar 3,7 dengan kategori sangat baik. 2) ketuntasan hasil belajar dengan kriteria ketuntasan individu ≥ 75 dan jika minimal 85% seluruh siswa dikelas mencapai skor ≥ 75 maka ketuntasan klasikal dengan menggunakan media audio visual (*video napkin folding*) pada materi pembelajaran membuat aneka lipatan serbet (*napkin folding*) telah berhasil dicapainya pada hasil belajar pada ranah kognitif yakni dari aspek teori dan ranah psikomotor atau penilaian pada praktek menunjukkan 100% siswa x jasa boga 3 dikatakan "tuntas". 3) data hasil pengamatan kreativitas siswa yang diperoleh dari memutar *video napkin folding* diperoleh rata-rata hasil kreativitas siswa sebesar siswa sebesar 80% atau 28 siswa dapat dikatakan tuntas dengan kategori baik, dan 20% atau 7 siswa yang dikatakan tidak tuntas pada saat praktek. 4) pada angket respon siswa diperoleh presentase sebesar 98,57% dengan kategori Sangat Baik.

Kata Kunci: media audio visual, kreativitas, aneka lipatan serbet (*napkin folding*).

Abstract

On learning materials create different *napkin Folding* is a program established in vocational productive in class X. Eye learning is fundamental to possess the skills of students so that students have the skills and creativity to fold a *napkin* into a crease that has the aesthetics. Based on the observations that have been made use audiovisual media use were developed on the assumption that the need for creativity and delivery of materials varied by the teacher, and the media used during the learning process.

This research is *pre-experimental designs* with research design used is *one - shoot case study*. the research subjects are students of class X catering 3 SMK Negeri 8 Surabaya. Methods of data collection through observation, Tests student learning outcomes in the cognitive, psychomotor and creativity of students, and questionnaire responses of students. Teknik sheets of data analysis is descriptive quantitative analysis.

The results showed: 1) the learning proses on stage introduction by 3.5 by categories good, In phase core activities of 3.6 with the category good, In phase closing of 3.3 with good category, the stage management learning of 3.0 with good category, and the atmosphere of 3.7 with the category class excellent. 2) mastery of learning outcomes with individual mastery criteria ≥ 75 and if at least 85% of all students in the class achieved a score of ≥ 75 then the classical completeness by using audio-visual media *video napkin folding* on learning materials create different *napkin folding* has been

achieved in the results study on the cognitive aspects of theory and psychomotor domains or assessment practice showed 100% of students catering X 3 it says "Completed". 3) data observations students creativity gained from playing video napkin folding obtained an average result of the creativity of students by students at 80% or 28 students can be said to be Completed by either category, and 20% or 7 students are saying no completed during practice. 4) the students' questionnaire responses obtained with a percentage of 98.57% very good category.

Keywords: the audio visual media creativity, miscellaneous napkin folding.

PENDAHULUAN

Sekolah menengah kejuruan (SMK) sebagai Lemdiklat kejuruan memiliki tujuan untuk menyiapkan siswa menjadi tenaga tingkat menengah yang mandiri, terampil, terdidik dan bersifat profesional. Dengan adanya tujuan SMK tersebut guru di tuntut untuk mengajarkannya kepada siswa agar siswa nantinya dapat memiliki ketrampilan dan kreativitas yang tinggi dengan hasil belajar yang sesuai dengan keinginan. Media pembelajaran sendiri merupakan komponen yang sangat penting, karena dalam proses belajar mengajar dan media pembelajaran (Arsyat 2002:15). Pemilihan salah satu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat dikatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata serta diciptakan oleh guru, sehingga akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Penggunaan Media audio visual dikembangkan atas dasar asumsi bahwa perlunya kreativitas dan pemberian materi yang bervariasi oleh guru, dan media yang digunakan pada saat proses belajar mengajar. Dengan menggunakan Video/VCD peneliti dapat menyampaikan materi melalui cara yang menarik dengan memberikan video yang berisi tentang prosedur atau tahap – tahap melipat aneka lipatan serbet dengan berbagai bentuk yang dikemas dalam bentuk VCD dan tentu akan membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami bagaimana membuat aneka lipatan serbet yang indah. Sebelumnya sudah ada peneliti yang serupa yaitu penggunaan media audio visual dengan jenis CD interaktif pada Reni (2011) mengatakan bahwa media audio visual akan lebih mudah diterima siswa karena media ini tidak hanya melibatkan satu macam alat indra, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media audio visual ini memiliki beberapa keuntungan diantaranya: (1) proses belajar mengajar didalam kelas akan lebih menarik dengan media yang bersifat interaktif, (2) akan memunculkan kreativitas siswa, (3) hasil belajar siswa akan lebih baik, (4) siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang

disampaikan oleh guru, (5) Meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *One – Shoot Case Study* dimana dalam desain penelitian ini terdapat suatu kelompok diberi treatment (perlakuan) dan selanjutnya diobservasi hasilnya (treatment adalah sebagai variabel independen dan hasil adalah sebagai variabel dependen). Dalam penelitian ini variabel-variabel yang diidentifikasi adalah variabel independent / bebas disini adalah penggunaan media audio visual. Variabel dependen / terikat disini adalah kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas X yang diketahui dari tes tulis dan tes kinerja. Teknik pengumpulan data yang digunakan Observasi, test kreativitas dan hasil belajar siswa terdiri dari dua jenis yaitu test kognitif berupa test obyektif serta test psikomotor (tes kinerja). Instrumen yang digunakan lembar pengamatan, tes hasil belajar, angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

(3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, Perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang disajikan merupakan data hasil pengelolaan pembelajaran, hasil kreativitas siswa, hasil belajar siswa, dan respon siswa.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang digunakan dan dilakukan pada 1 kali pertemuan, saat proses pembelajaran berlangsung terdapat 3 observer yang menilai jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual (*Video Napkin Folding*) yang dilaksanakan diruang restoran di SMK Negeri 8 Surabaya. Pada saat proses pembelajaran sebanyak 35 siswa memperhatikan penjelasan dari peneliti dengan melihat *Video Napkin Folding*. dari 3 observer tersebut diperoleh skor prosentase yang dinilai dengan menggunakan lembar

pengamatan keterlaksanaan proses pembelajaran dan diperoleh skor berdasarkan pada tahap-tahap kegiatan pembelajaran yakni pada tahap pendahuluan sebesar 3,5 dengan kategori sangat baik, pada tahap kegiatan inti sebesar 3,6 dengan kategori sangat baik, pada tahap penutup sebesar 3,3 dengan kategori baik, pada tahap pengelolaan pembelajaran sebesar 3,0 dengan kategori baik, pada suasana kelas sebesar 3,7 dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan semakin baik keterlaksanaan proses pembelajaran maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai siswa.

Pada penelitian hasil belajar data yang diperoleh merupakan data hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan juga pada ranah psikomotor. Pada ranah kognitif yakni dari aspek teori setelah dilakukan pembelajaran tentang materi membuat aneka lipatan serbet (*napkin folding*) serta memutar media audio visual (*Video napkin folding*). Dari data tersebut menunjukkan hasil belajar pada ranah kognitif 100% siswa X jasa boga 3 dikatakan "TUNTAS". Pada ranah psikomotor atau penilaian pada praktek data hasil belajar siswa yang diperoleh merupakan data hasil belajar siswa pada ranah psikomotor setelah siswa membuat aneka lipatan serbet (*napkin folding*) sesuai dengan video (*napkin folding*) yang sudah diputar pada materi membuat aneka lipatan serbet (*napkin folding*). Dari data tersebut 100% atau keseluruhan siswa X jasa boga 3 dapat dikatakan "TUNTAS", dan dapat dikatakan bahwa siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar kelas sesuai dengan KKM yang berlaku di SMK Negeri 8 Surabaya.

Berdasarkan data hasil belajar siswa, maka diperoleh kesimpulan bahwa bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berhasil karena hampir seluruh siswa dinyatakan tuntas pada ranah psikomotor yaitu pada tes kinerja. Selain dikarenakan media yang menarik tapi juga didukung oleh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dan terperinci.

Berdasarkan data hasil pengamatan kreativitas siswa yang diperoleh dari memutar video *napkin folding* diperoleh rata-rata hasil kreativitas siswa sebesar siswa sebesar 80% atau 28 siswa dapat dikatakan tuntas dengan kategori baik, dan 20% atau 7 siswa yang dikatakan tidak tuntas pada saat praktek. Berdasarkan data hasil pengamatan kreativitas siswa, maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual (*Video Napkin Folding*) pada materi pembelajaran membuat aneka lipatan serbet (*Napkin Folding*) dapat meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa.

Respon siswa biasanya muncul setelah diberikan suatu rangsangan. Pada penelitian ini rangsangan berupa tindakan pembelajaran menggunakan media audio visual (*video napkin folding*) berdasarkan data dari angket respon siswa diperoleh prosentase sebesar 98,57%

dengan kategori Sangat Baik. Sudjana dan Rivai (2003) berpendapat bahwa salah satu alasan penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berfikir tersebut, sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Adanya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sangat diminati siswa, karena siswa merasa senang dan mudah dalam memahami materi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penggunaan media audio visual (*video napkin folding*) pada materi membuat aneka lipatan serbet (*napkin folding*) diperoleh kesimpulan, keterlaksanaan proses pembelajaran pada penggunaan media audio visual (*video napkin folding*) pada materi membuat aneka lipatan serbet (*napkin folding*) mendapatkan hasil rata-rata dimulai dari tahap pendahuluan sebesar 3,5 dengan kategori sangat baik, tahap kegiatan inti sebesar 3,6 dengan kategori sangat baik, pada tahap penutup sebesar 3,3 dengan kategori baik, pada tahap pengelolaan pembelajaran sebesar 3,0 dengan kategori baik, dan pada suasana kelas sebesar 3,7 dengan kategori sangat baik.

Penggunaan Media Audio Visual (*Video Napkin Folding*) pada Materi membuat Aneka Lipatan Serbet (*Napkin Folding*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif dan psikomotor. Hal ini dapat dilihat pada pencapaian ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada ranah kognitif diperoleh rata-rata prosentase 100% siswa X jasa boga 3 dikatakan "Tuntas" pada tes tertulis, sedangkan pada ranah psikomotor diperoleh rata-rata prosentase 100% atau keseluruhan siswa X jasa boga 3 dapat dikatakan "Tuntas". Rata-rata hasil kreativitas siswa pada saat praktek berkelompok sebesar siswa sebesar 80% atau 28 siswa dapat dikatakan Tuntas dengan kategori baik, dan 20% atau 7 siswa yang dikatakan tidak tuntas pada saat praktek membuat aneka lipatan serbet (*napkin folding*). Dalam hal ini siswa tersebut tidak dapat berkerjasama pada saat praktek dan tidak dapat menyumbangkan idenya untuk menciptakan kreasi lipatan serbet hal ini dikarenakan siswa tersebut belum memahami materi yang diajarkan. Respon siswa terhadap penggunaan media audio visual (*video napkin folding*) pada materi membuat aneka lipatan serbet (*napkin folding*) dimulai dari indikator 1 sampai indikator 10 mendapat respon yang positif dari siswa hal ini ditunjukkan dari hasil

angket respon siswa dengan rata-rata keseluruhan sebesar 98,57% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sangat diminati siswa, karena siswa merasa senang dan mudah dalam memahami materi.

Saran

Bagi guru bidang tata boga khususnya peneliti menyarankan agar dapat menggunakan media audio visual tidak hanya pada materi membuat aneka lipatan serbet (*napkin folding*) tetapi juga pada materi lainnya, dan perlunya penyempurnaan media audio visual ini sehingga akan mudah dipahami oleh siswa dan media dibuat dengan lebih menarik sehingga siswa akan termotivasi untuk lebih berfikir kreatif dan aktif untuk mengikuti proses belajar mengajar dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Indrawati & Setiawan, Wanwan. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan*. Jakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Lmu Pengeahuan Alam (PPPPTK IPA)
- Munandar, Utami. 2009. *pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Noviantina, Indira Martha. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Synectic Pada Kompetensi Dasar Mengolah Hidangan Dari Telur, Unggas, Daging Dan Seafood Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jasa Boga Smk Negeri 1 Lamongan*. Skripsi FT.UNESA
- Sadiman, Arief S. 2005. *Media pendidikan*, Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada
- Sadiman, A., Rahardjo, A., & Rahardjo. 2010. *Media Pendidikan pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Shofiyah, Naili. 2005. *Penerapan modul pembelajaran Multimedia Interaktif pada sub kompetensi mengidentifikasi aturan makan/diet dan kebutuhan zat gizi di kelompok target untuk meningkatkan hasil belajar siswa tingkat 1 SMKN 6 Surabaya*. Skripsi FT.UNESA
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.