

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KOMPETENSI DASAR UNGGAS DAN HASIL OLAHANNYA DI KELAS X TATA BOGA SMK NEGERI 6 SURABAYA

¹Elfarah Maulidyah, ²I.F. Romadhoni, ³Siti Sulandjari, ⁴Lucia Tri Pangesthi

^{1,4} Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

^{2,3} Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Pada Bulan Januari 2020 telah ditemukan kasus Covid-19 atau SARS-CoV-2 yang diumumkan sebagai pandemi sehingga mengakibatkan berubahnya sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran melalui jaringan internet (online) dengan audiovisual, dimana salah satu pendidikan menengah khusus yang telah menerapkan sistem pembelajaran audiovisual ialah SMK Negeri 6 Surabaya terutama pada siswa kelas X Tata Boga untuk mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan yang termasuk kedalam Kompetensi Dasar Unggas dan Hasil Olahannya. Tujuan peneliti dalam penelitian ini yaitu mengetahui adanya efek dalam penggunaan alat peraga audiovisual pada hasil pembelajaran siswa dengan materi kompetensi dasar unggas dan hasil olahannya di SMK Negeri 6 Surabaya. Jenis dan desain pada penelitian ini yaitu *Quasi Experiment Design* (desain eksperimen semu) dimana instrument penelitiannya menggunakan angket dan soal *Pretest* dan *Posttest*. Setelah dilakukan berbagai tahapan pengujian, diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi t hitung $0,000 < \alpha = 5\% (0,05)$ artinya adanya pengaruh hasil belajar siswa dalam menggunakan sistem pembelajaran berbasis audiovisual terhadap materi kompetensi dasar unggas dan hasil olahannya pada SMK Negeri 6 Surabaya.

Keyword :

Media Audiovisual, Hasil Belajar

Corresponding author:

elfarahmaulidyah16050394074@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengumumkan bahwa pada Bulan Januari 2020 telah ditemukan kasus Covid-19 atau SARS-CoV-2 yang merupakan perkembangan dari penyakit SARS-CoV (*Severe Acute Respiratory Syndrome*) dan telah ditetapkan sebagai wabah atau pandemi di seluruh dunia. Dampak pandemi Covid-19 ini salah satunya adalah me-non-aktifkan kegiatan belajar mengajar di sekolah dan mengubahnya menjadi sistem pembelajaran baru melalui jaringan internet (*online*) dengan audiovisual [1].

Media pembelajaran audiovisual ini adalah media pembelajaran yang menggabungkan proyeksi gambar dan suara yang memerlukan perencanaan lebih dalam merealisasinya, semacam penyusunan skenario, gambar bergerak dan *storyboard* [2]. Media audiovisual memiliki fungsi kognitif yang mampu mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran sebab memfasilitasi siswa untuk menguasai dan menimbang informasi ataupun pesan yang tercantum di dalam media tersebut [3]. Menurut kesimpulan dari penelitian Ivor K. Davies mengenai audiovisual yaitu (1) Siswa dapat belajar melalui alat peraga audiovisual, (2) Nilai hasil belajar tergantung pada keakuratan audiovisual untuk pembelajaran siswa, (3) Belajar menggunakan bantuan audiovisual sangat disarankan untuk guru. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwasannya penerapan media audiovisual mempunyai banyak manfaat untuk siswa serta menciptakan aktivitas yang maksimal jika materi pegajaran audiovisual digunakan secara tepat [4]. Adapun pendapat lain dari beberapa ahli terkait media audiovisual menyampaikan bahwa "media audiovisual dapat diputar pada berbagai aplikasi digital dan tidak sepenuhnya bergantung pada pemahaman kata, tetapi diyakini dapat meningkatkan semangat belajar siswa" [5].

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwasannya media audiovisual ialah media dalam menyampaikan materi dengan dua komponen audio dan visual yang dapat ditangkap oleh penglihatan serta pendengaran dengan fungsi kognitif. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah memahami dan mengingatnya.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (pasal 18) menjelaskan bahwasannya untuk mendukung tujuan pendidikan nasional terdapat jenjang pendidikan yang dapat dilampai oleh masyarakat setelah menempuh wajib belajar 9 tahun, yakni pendidikan menengah yaitu kelanjutan dari pendidikan dasar [6]. Pendidikan menengah terdiri dari pendidikan menengah umum (SMA) serta pendidikan menengah khusus (SMK), dimana SMK Negeri 6 Surabaya adalah salah satu pendidikan menengah khusus yang telah mengaplikasikan sistem pembelajaran audiovisual.

Kegiatan pembelajaran *online* di SMK Negeri 6 Surabaya yang telah menerapkan sistem pembelajaran audiovisual terutama di pada siswa kelas X Tata Boga, salah satunya pada mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan yang dibimbing langsung oleh Ibu Haryunik Purnawati, S.Pd selaku guru mata pelajaran tersebut. Mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan ini termasuk kedalam Kompetensi Dasar Unggas dan Hasil Olahannya agar siswa mampu menganalisis dan melakukan pemeriksaan kualitas pada bahan makanan unggas dan hasil olahannya.

Dalam Silabus Pengelolaan dan Penyajian Makanan terdapat dua Kompetensi Dasar selama satu tahun kegiatan pembelajaran yaitu KD 3.2 dan KD 4.2 mempunyai 8 Indikator Pencapaian Kompetensi yang harus diketahui dan dikonsentrasikan oleh siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 6 Surabaya, diantaranya (1) Memaparkan arti unggas, (2) Mengklasifikasikan jenis unggas, (3) Memaparkan cara penanganan unggas, (4) Mengatakan bagian-bagian karkas unggas, (5) Memaparkan cara penyimpanan pada unggas, (6) Mencontohkan macam-macam hasil olahan unggas, (7) Melaksanakan peninjauan mutu bahan makanan unggas dan hasil olahannya, dan (8) Menyajikan hasil peninjauan mutu bahan makanan unggas dan hasil olahannya. Oleh sebab itu, dengan keterbatasan kegiatan belajar siswa di masa pandemi ini yang hanya melalui daring atau dalam jaringan (*online*), maka sistem pembelajaran audiovisual yang paling tepat dalam pengaplikasiannya.

Kelebihan pembelajaran dengan media audiovisual ialah [7]:

1. Mudah dimengerti dan dipahami

2. Mudah dipertahankan dalam ingatan yang berpengaruh pada hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotorik
3. Memperjelas penyajian materi pembelajaran
4. Menanggulangi ruang terbatas dan waktu pertemuan

Namun demikian media audiovisual terdapat kekurangan. Kekurangan media audiovisual dalam pembelajaran diantaranya:

1. Suara yang terkadang terdengar kurang jelas
2. Butuh banyak waktu untuk mempersiapkan dan mengeksekusi
3. Biayanya lebih mahal

Langkah-langkah untuk mengaplikasikan pembelajaran mengguankan media audiovisual meliputi [8]:

1. Memeriksa alat pembelajaran yang mendukung pembelajaran dengan media audiovisual
2. Mempersiapkan laptop, LCD, proyektor, dan audio
3. Mempersiapkan materi pembelajaran yang akan dibahas dalam proses belajar mengajar
4. Pemberian materi pembelajaran yang kemudian didiskusikan oleh siswa
5. Siswa mempresentasikan ulang bahan ajar yang diberikan oleh gurunya.

Hasil belajar adalah proyeksi keterampilan siswa untuk menguasai materi pembelajaran yang sudah diinformasikan oleh guru lebih dahulu, dengan demikian dapat menjadi pedoman kemampuan siswa untuk menjelaskan kembali pengetahuan yang mereka peroleh secara lisan maupun tertulis [9]. Hasil belajar memiliki tiga ranah dalam mengukur hasil belajar siswa, diantaranya:

1. Ranah Kognitif diantaranya pengetahuan, pemahaman, implemmentasi, analisis, penciptaan, dan penilaian
2. Ranah Efektif diantaranya tanggapan, merespon, evaluasi, organisasi, dan pemilihan ciri-ciri nilai
3. Ranah Psikomotorik diantaranya *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement*

Pada penelitian Oktaviani dan Widodo (2013) yang juga menerapkan sistem pembelajaran audiovisual, diperoleh hasil bahwa sistem pembelajaran dengan audiovisual lebih

baik dibandingkan dengan sistem pembelajaran konvensional terutama jika diaplikasikan ketika praktek [10].

Adapun penelitian lain yg dilakukan oleh Novita & Novianty (2019) dengan penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran" menunjukkan bahwasannya adanya pengaruh hasil belajar dalam menerapkan media animasi dengan subtema benda tunggal dan campuran pada kelas V SDN Leuwilang 01 Kecamatan Leuwilang, Kabupaten Bogor [11].

Dengan demikian, berdasarkan tinjauan penelitian, peneliti perlu melakukan penelitian lebih lanjut pada siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 6 Surabaya dengan judul **Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kompetensi Dasar Unggas dan Hasil Olahannya di Kelas X Tata Boga SMK Negeri 6 Surabaya.** penelitian ini dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa pada kelas X Tata Boga SMK Negeri 6 Surabaya dengan menggunakan sistem pembelajaran audiovisual agar dapat tercapaikompetensi inti pengetahuan dan keterampilan sehingga diperoleh ketuntasan pemahaman pengetahuan siswa terhadap materi Kompetensi Dasar unggas dan hasil olahannya.

Tujuan peneliti yang akan dicapai pada penelitian ini yaitu melihat adanya pengaruh hasil belajar siswa dalam penggunaan sistem pembelajaran audiovisual dengan materi kompetensi dasar unggas dan hasil olahannya di SMK Negeri 6 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian eksperimen ini didukung oleh *Quasi Experiment Design* (Desain Eksperimen Semu) sebab tidak seluruhnya merupakan penelitian eksperimen ilmiah dan menggunakan kelompok kontrol berbentuk *Non-Equivalent Control Group Design*. Pada dasarnya *Non-Equivalent Control Group Design* setara dengan *Pretest – Posttest Control Group Design*, perbedaannya yaitu pengaplikasian metode pembelajaran hanya pada kelompok eksperimen sementara itu kelompok kontrol tidak serta diseleksi secara acak [12]. Penentuan untuk kelompok kontrol mempertimbangkan kelompok eksperimen dimana memiliki tingkat kelas dan

jumlah siswa yang sama, sehingga diperoleh 15 siswa kelas X-1 Tata Boga sebagai kelas kontrol dan 15 siswa kelas X-2 Tata Boga sebagai kelas eksperimen.

Desain penelitian eksperimen dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen menerapkan dua sistem pembelajaran yaitu secara konvensional serta menggunakan audiovisual, sementara itu kelas kontrol menerapkan sistem pembelajaran secara konvensional.

Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui prosedur diantaranya :

1. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur sesuatu sebagai salah satu pertimbangan ketika mengevaluasi dengan cara dan aturan yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini dilakukan dengan memberikan berbagai rangkaian pertanyaan dalam bentuk soal-soal yang berisi tentang pengetahuan serta pemahaman tentang materi pembelajaran yang kemudian di evaluasi untuk mengukur prestasi siswa [8]. Dalam penelitian ini memakai *pre-test* dan *post-test* sebanyak 20 soal yang berkaitan dengan pengetahuan, serta pemahaman tentang materi pembelajaran Kompetensi Dasar Unggas dan Hasil Olahannya.

2. Dokumentasi

Metode ini mengumpulkan catatan, gambar, buku, dan lain-lainnya yang berkaitan dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini telah mengumpulkan dokumentasi berupa Silabus, RPP yang diterapkan oleh guru, penilaian, serta foto penelitian pada kelas X Tata Boga SMK Negeri 6 Surabaya.

Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini dilakukan pada siswa SMK Negeri 6 Surabaya dengan menggunakan dua variabel, yaitu :

1. Hasil Belajar Siswa

Apakah variabel terikat (X) diartikan sebagai kemampuan yang diharapkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sebelumnya, sehingga dapat dijadikan acuan untuk kemampuan tersebut, siswa menginterpretasikan kembali

pengetahuan yang dimilikinya secara lisan maupun tertulis.

2. Media Pembelajaran Audiovisual

Variabel bebas (Y) didefinisikan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan proyeksi gambar dan suara, dimana membutuhkan persiapan lebih untuk melakukan, seperti menyiapkan naskah, gambar bergerak, dan *storyboard*.

Instrumen Penelitian

Makna dari instrumen penelitian ialah alat yang digunakan dalam mengukur suatu variable pengamatan, yang selanjutnya dianalisa untuk memperoleh suatu kesimpulan akhir [12]. Penelitian ini menggunakan 20 soal pilihan ganda untuk diujikan pada dua kelas yakni kelas X-1 Tata Boga sebagai kelas kontrol serta kelas X-2 Tata Boga sebagai kelas eksperimen melalui *pre-test* dan *post-test*. Indikator soal ganda telah melalui proses validasi, berikut adalah kisi-kisi pertanyaan pilihan ganda yang diberikan untuk dua kelas tersebut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda

No.	Indikator Kompetensi	Materi	Nomer Soal	Jumlah Soal
1	KD. 3.2 Menganalisa unggas dan hasil olahannya	Menjelaskan pengertian unggas	1,3	2
2		Mengkategorikan jenis-jenis unggas	2,5	2
3		Menjelaskan teknik memotong unggas	7,8	2
4		Menyebutkan bagian-bagian karkas unggas	12,13,1 4,15	4
5		Menjelaskan cara menyimpan unggas	18	1
6		Mencontohkan macam-macam hasil olahan unggas	10,11,1 7,19,20	5
7	KD. 4.2 Melakukan pemeriksaan kualitas bahan makanan unggas dan unggas dan hasil	Melakukan pemeriksaan kualitas bahan makanan unggas dan hasil	4,9	2
8	hasil	Mampu		

olahannya	mempresentasi kan hasil pemeriksaan kualitas bahan makanan unggas dan hasil olahannya	6,16	2
Jumlah Soal		20	

Sumber: Peneliti, 2021

Selanjutnya dilakukan aktivitas siswa untuk menilai kognitif selama pembelajaran *online* dengan *audiovisual* dengan lembar observasi siswa sehingga dapat diketahui aktivitas yang dilakukan siswa selama pembelajaran dengan media *audiovisual* seperti memperhatikan penjelasan dari awal presentasi guru, tingkah laku siswa dalam pembelajaran, serta kemampuan dalam mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*.

Teknik Analisis Data

a. Uji Validitas

Validitas dilakukan untuk membuktikan keabsahan atau kevalidan data melalui ukuran-ukuran yang berkaitan dengan keakuratan dan kebenaran suatu bentuk instrument pengukuran penelitian dalam ukuran uji data yang ada. Prosedur dilakukan dengan membandingkan nilai r-hitung dengan r-tabel untuk *degree of freedom* (df) = n-2. Dimana n merupakan jumlah sampel pada penelitian sebesar (n) = 30. Dengan ini besar df bisa dihitung bahwa df = 30-2 = 28. Kemudian hasil df = 28 dan alpha = 5% diperoleh r-tabel = 0,374.

Prosedur pengujian ini dilakukan untuk melihat tingkat keabsahan instrumen penelitian dengan rumus product moment syarat nilai *Pearson Correlation* ≥ r tabel (0,374) agar seluruh instrument soal dinyatakan valid atau sah [13]. Setelah emnerima angket pada sistem pembelajaran audiovisual, hingga 10 soal masuk ke kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perhitungan pada data penelitian ini menggunakan spss, maka didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Uji Validitas

No Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,714	0,374	Valid
2	0,738	0,374	Valid
3	0,840	0,374	Valid
4	0,666	0,374	Valid
5	0,745	0,374	Valid
6	0,754	0,374	Valid
7	0,671	0,374	Valid
8	0,610	0,374	Valid
9	0,562	0,374	Valid
10	0,370	0,374	Tidak Valid

Sumber : Olah Data Peneliti, 2021

Pengujian validitas pada 10 soal angket menyimpulkan bahwa hanya satu soal yang tidak valid, sedangkan sisanya 9 soal dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden pada nomer soal ke-10 tidak sah sehingga dapat dihilangkan.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat untuk menimbang kuesioner sebagai indeks variabel ataupun konfigurasi.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k - 1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

- r₁₁ : koefisien reliabilitas alpha
- k : jumlah item pertanyaan
- Σ b 2 σ : jumlah varian butir
- t 2 σ : varian total

Prosedur pengujian ini dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan instrumen penelitian. Pada penelitian ini, uji reliabilitas memakai teknik Formula Alpha Cronbach. Syaratnya *Chronbach's Alpha* ≥ 0,6 yang menyatakan bahwa semua soal instrument dapat diandalkan atau layak [13]. Perhitungan data penelitian ini menggunakan spss.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

No Soal	<i>Chronbach's Alpha</i>	Syarat	Keterangan
1	0,849	0,6	Reliabel
2	0,847	0,6	Reliabel
3	0,835	0,6	Reliabel
4	0,854	0,6	Reliabel

5	0,846	0,6	Reliabel
6	0,846	0,6	Reliabel
7	0,855	0,6	Reliabel
8	0,859	0,6	Reliabel
9	0,863	0,6	Reliabel
10	0,874	0,6	Reliabel

Sumber : Olah Data Peneliti, 2021

Pengujian reliabilitas pada 10 soal angket membentuk kesimpulan bahwa hanya seluruh pertanyaan dalam angket tersebut dinyatakan reliabel atau layak.

Teknik Analisa Hasil

a. Uji Normalitas

Prosedur pengujian ini dilakukan untuk melihat persebaran data penelitian dengan syarat signifikansi $Kolmogorov\ Smirnov \geq \alpha = 5\%$ agar seluruh data telah tersebar secara normal sehingga terbebas dari kendala normalitas [12].

b. Uji Homogenitas

Prosedur pengujian ini untuk melihat bahwa apakah sampel penelitian bersifat homogen ataupun memiliki kemampuan seimbang dengan syarat signifikansi $Homogeneity\ of\ Variance \geq \alpha = 5\%$ agar sampel bersifat homogen sehingga terbebas dari kendala homogenitas [12].

c. Uji Hipotesis

Prosedur pengujian ini dilakukan untuk melihat dugaan atau hipotesa tentang adanya pengaruh hasil belajar menggunakan sistem pembelajaran audiovisual pada siswa SMK Negeri 6 Surabaya dengan syarat signifikansi $t\ hitung < \alpha = 5\%$ agar hipotesis tersebut diterima [12]. Selanjutnya pengujian hipotesis ini diteruskan dengan pengujian *Gain Ternormalisasi* agar dapat diketahui besarnya peningkatan belajar antar sebelum dengan sesudah diterapkannya sistem pembelajaran audiovisual.

Prosedur Eksperimen

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang merupakan pendahuluan prosedur eksperimen, terdiri dari [13]:

1. Melakukan observasi atau studi pendahuluan.
2. Menelaah masalah dan kajian pustaka.

3. Membuat proposal penelitian dan pemilihan materi yang diajarkan.
4. Penyusunan intrumen penelitian.
5. Pengujian intrumen penelitian.
6. Pembuatan RPP dengan sistem pembelajaran yang akan diterapkan.
7. Perizinan untuk penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan yang dilakukan setelah menentukan data yang akan diambil, terdiri dari [13]:

1. Pemilihan sampel sebanyak dua kelas.
2. Pengumpulan data berbentuk *pre-test* di kelas kontrol serta kelas eksperimen.
3. Implementasi pembelajaran untuk kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional serta kelas eksperimen yang dipadukan dengan sistem pembelajaran audiovisual.
4. Pengumpulan data hasil dalam bentuk *post-test* pada akhir materi pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

c. Tahap Pengumpulan dan Analisis Data

Tahap pengumpulan dan analisis data dilakukan dengan mengolah data SPSS kemudian menganalisisnya menggunakan teknik yang telah ditentukan sebelumnya, antara lain [13]:

1. Pengumpulan data baik secara kuantitatif dan kualitatif yang diambil dari objek penelitian.
2. Data yang dikumpulkan kemudian diolah yaitu data kuantitatif berbentuk *pre-test post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen.
3. Analisis data kualitatif yang diperoleh dalam wawancara.

d. Tahap Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan adalah tahap akhir evaluasi untuk melihat bagaimana penerapan sistem pembelajaran audiovisual berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan di SMK Negeri 6 Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian dengan uji normalitas dan homogenitas dalam penelitian sistem pembelajaran audiovisual pada siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 6 Surabaya dengan mata

pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan, dimana kelas X-1 Tata Boga sebagai kelas kontrol sedangkan kelas X-2 sebagai kelas eksperimen yang diperoleh sebagai berikut :

Penyajian Data

a. Uji Normalitas

Prosedur pengujian ini dilakukan untuk melihat persebaran data penelitian dengan syarat signifikansi $Kolmogorov\ Smirnov \geq \alpha = 5\%$ agar seluruh data telah tersebar secara normal sehingga terbebas dari kendala normalitas [12].

Tabel 8. Uji Normalitas

Kelas	Jenis Test	Sig. Kolmogorov Smirnov	$\alpha = 5\%$	Keterangan
Kontrol	Pretest	0,168	0,05	Normal
	Posttest	0,076	0,05	Normal
Eksperimen	Pretest	0,083	0,05	Normal
	Posttest	0,500	0,05	Normal

Sumber : Olah Data Peneliti, 2021

Terlihat semua nilai dalam kelas X-1 Tata Boga (kelas kontrol) dan kelas X-2 Tata Boga (kelas eksperimen) memiliki nilai sigifikansi $Kolmogorov\ Smirnov \geq \alpha = 5\%$ sehingga semua data yang dapat berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Prosedur pengujian ini untuk memastikan bahwasannya sampel penelitian bersifat homogen ataupun memiliki kemampuan yang seimbang terhadap persyaratan signifikansi $Homogeneity\ of\ Variance \geq \alpha = 5\%$ supaya sampel bersifat homogen sehingga tidak memiliki kendala homogenitas [12].

Tabel 9. Uji Homogenitas

Jenis Test	Sig. Homogeneity of Variance	$\alpha = 5\%$	Keterangan
Pretest	0,728	0,05	Homogen
Posttest	0,139	0,05	Homogen

Sumber : Olah Data Peneliti, 2021

Semua nilai *pretest* dan *posttest* untuk kelas X-1 (kelas kontrol) dan kelas X-2 (kelas eksperimen) memiliki nilai signifikansi $Homogeneity\ of\ Variance \geq \alpha = 5\%$ sehingga tidak dibatasi oleh homogenitas

Penilaian Tugas Siswa

Hasil evaluasi siswa pada mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan kelas X Tata Boga SMK Negeri 6 Surabaya dimana kelas X-1 sebagai kelas kontrol sedangkan X-2 sebagai kelas eksperimen sebagai berikut :

Tabel 10. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Selisih Nilai
1	55	70	15
2	60	80	20
3	50	70	20
4	50	80	30
5	50	70	20
6	55	75	20
7	60	70	10
8	55	80	25
9	50	70	20
10	50	75	25
11	55	70	15
12	50	80	30
13	60	70	10
14	55	75	20
15	50	70	20
Jumlah	805	1105	300
Rata-rata	53,67	73,67	

Sumber: Olah Data Peneliti, 2021

Tabel 11. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Selisih Nilai
1	65	80	15
2	60	85	25
3	65	80	15
4	60	80	20
5	55	90	35
6	65	90	25
7	60	80	20
8	65	90	25
9	60	100	40
10	65	90	25
11	65	90	25
12	65	80	15
13	60	90	30
14	65	100	35
15	55	85	20

Jumlah	930	1310	370
Rata-rata	62	87,33	

Sumber : Olah Data Peneliti, 2021

Perolehan nilai antara kedua kelas cukup tinggi dengan nilai KKM ≥ 70 setelah dilakukan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 53,67 lebih rendah dari kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 62. Demikian juga dalam nilai *posttest* pada kelas kontrol sebanyak 73,67 lebih rendah dibanding dengan kelas eksperimen yang mempunyai rata-rata sebanyak 87,33. Hal ini menunjukkan baik bahwa pada kedua tes (*pretest* dan *posttest*) kelas eksperimen (kelas X-2 Tata Boga) lebih unggul dibandingkan kelas kontrol (kelas X-1 Tata Boga). Penerapan sistem pembelajaran audiovisual dalam mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan membawa perubahan yang signifikan pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol yang tidak memakai media audiovisual.

Hasil Belajar Siswa (*Pretest* dan *Posttest*)

Menurut hasil nilai dari *pretest* dan *posttest* dalam mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan pada kelas X-1 Tata Boga selaku kelas kontrol dan kelas X-2 Tata Boga sebagai kelas eksperimen, dimana kelas kontrol mengalami peningkatan 37,26 persen pada nilai *posttest* dibandingkan dengan nilai *pretest* nya, sedangkan untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai *posttest* sebesar 40,86 persen dibandingkan dengan nilai *pretest* nya, sehingga terbukti penerapan sistem pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan membawa perubahan yang signifikan pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol yang tidak memakai media audiovisual. Dapat disimpulkan bahwasannya penerapan sistem pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan.

Uji Hipotesis

“Dalam prosedur pengujian ini dilakukan untuk melihat adanya dugaan ataupun hipotesis mengenai hubungan antara pengaruh hasil belajar siswa pada sistem pembelajaran audiovisual SMK Negeri 6 Surabaya dengan

ketentuan signifikansi t-hitung $< \alpha = 5\%$ supaya hipotesis diterima” [12].

Tabel 12. Uji Hipotesis

Jenis Test	Sig. Independent Sample Test	$\alpha = 5\%$	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,000	0,05	Signifikan
<i>Posttest</i>	0,000	0,05	Signifikan

Sumber : Olah Data Peneliti, 2021

Pengujian *Independent Sample Test* menunjukkan bahwasannya nilai signifikansi t-hitung pada *pretest* dan *posttest* kurang dari $\alpha = 5\%$ (0,05), sehingga kesimpulannya hipotesis dapat diterima yang artinya adanya pengaruh hasil belajar siswa dalam penerapan sistem pembelajaran audiovisual dengan materi kompetensi dasar unggas dan hasil olahannya mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan di SMK Negeri 6 Surabaya.

Selanjutnya pengujian hipotesis ini diteruskan dengan pengujian *Gain Ternormalisasi* agar dapat diketahui besarnya peningkatan belajar antar sebelum dengan sesudah diterapkannya sistem pembelajaran audiovisual.

Tabel 13. *Gain Ternormalisasi* Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	0,3	0,43
2	0,5	0,625
3	0,4	0,43
4	0,6	0,5
5	0,4	0,78
6	0,4	0,71
7	0,25	0,5
8	0,56	0,71
9	0,4	1
10	0,5	0,71
11	0,33	0,71
12	0,6	0,43
13	0,25	0,75
14	0,44	1
15	0,4	0,67
Rata-rata	0,43	0,66

Sumber: Olah Data Peneliti, 2021

Hasil rata-rata *Gain Ternormalisasi* dari dua kelas menyatakan perbedaan yang signifikan.

Hal ini menyatakan bahwasannya terdapat kenaikan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol.

Pengujian hipotesis dengan *Independent Simple Test* menyatakan bahwasannya penerapan sistem pembelajaran audiovisual berpengaruh kepada hasil belajar siswa dalam materi kompetensi dasar unggas dan hasil olahannya pada mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan di SMK Negeri 6 Surabaya. Di sisi lain, hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian Oktaviani dan Widodo (2013) yang juga menerapkan sistem pembelajaran audiovisual dan menemukan bahwasan, maka diperoleh ya sistem pembelajaran audiovisual lebih unggul dibanding sistem pembelajaran konvensional.

Media audiovisual biasa disebut juga media video digunakan sebagai media perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang didalamnya terdapat dua unsur yaitu suara dan gambar. Penerapan audio siswa dapat mempersepsikan materi pembelajaran melalui indera pendengaran dan dengan visual siswa dapat mempersepsikan melalui visualisasi [14]. Media audiovisual mempunyai fungsi kognitif yang dapat membantu siswa mencapai tujuan belajarnya karena memungkinkan siswa lebih mudah menguasai serta menimbang informasi dan pesan yang dikandungnya [3]. Sementara itu, Aulia dan Sontani (2018) bahwasannya "hasil belajar merupakan prediksi kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang sudah di informasikan oleh guru lebih dahulu, sehingga dapat dijadikan titik referensi untuk reinterpetasi siswa dalam menjelaskan pengetahuan yang mereka peroleh secara lisan maupun tertulis [9]. Penerapan sistem pembelajaran dengan media audiovisual di SMK Negeri 6 Surabaya yang sejalan dengan hasil nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa melalui peningkatan fungsi kognitif.

SIMPULAN

Setelah beberapa tahap pengujian, disimpulkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran audiovisual berpengaruh kepada hasil belajar siswa dalam materi kompetensi dasar unggas dan hasil olahannya di SMK Negeri 6 Surabaya. Penerapan sistem pembelajaran

media audiovisual di SMK Negeri 6 Surabaya yang sejalan dengan hasil nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa melalui peningkatan fungsi kognitif.

SARAN

Berikut adalah beberapa saran yang dapat penulis berikan setelah melakukan penelitian ini:

1. Pihak sekolah SMK Negeri 6 Surabaya diharapkan untuk mempertimbangkan sistem pembelajaran menggunakan media audiovisual, terutama ketika sekolah menerapkan pembelajaran online selama pandemi ini.
2. Pada penelitian eksperimen selanjutnya diharapkan menambahkan materi—materi yang lebih rumit sebagai variasi soal.
3. Kendala yang dihadapi peneliti ketika pembelajaran dengan media audiovisual adalah kejenuhan siswa yang telah menjalani sekolah *online* selama lebih dari 2 tahun, sehingga hanya 40,93 persen siswa menyukai sistem pembelajaran *online* dengan audiovisual.

REFERENSI

- [1] R. H. Syah, "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran," *SALAM J. Sos. dan Budaya Syar-i*, vol. 7, no. 5, 2020, doi: 10.15408/sjsbs.v7i5.15314.
- [2] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013.
- [3] M. Fendrik, "the Effect of Media Visual in Three Dimensions Towards the Result of Math Learning At Elementary School," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.23969/jp.v2i1.447.
- [4] A. Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2014.
- [5] L. Pradilasari, A. Gani, and I. Khaldun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA," *J. Pendidik. Sains Indones.*, vol. 7, no. 1, pp. 9–15, 2019, doi: 10.24815/jpsi.v7i1.13293.
- [6] *Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas, 2003.
- [7] R. A. Zakiya, "Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Fiqih

- Pada Peserta Didik Kelas X di MAN 1 Trenggalek," in *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2019.
- [8] M. Ainin, M. Tohir, and I. Asrori, *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2006.
- [9] R. Aulia and U. T. Sontani, "Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 3, no. 2, p. 9, 2018, doi: 10.17509/jpm.v3i2.11759.
- [10] D. A. Oktaviani, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Audiovisual terhadap Proses dan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Membuat Produk Kue Patiseri dari Adonan Cair pada Siswa Kelas X di SMKN 6 Surabaya," *E-journal Boga*, vol. 2, no. 1, pp. 39–42, 2013.
- [11] L. Novita and A. Novianty, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran," *JTIEE*, vol. 3, no. 1, pp. 46–53, 2019.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2017.
- [13] A. Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [14] F. Prasetia, "Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jkpm*, vol. 01, no. 02, pp. 257–266, 2016.