

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PADA KOMPETENSI DASAR MENYUSUN MENU SEIMBANG UNTUK REMAJA DI SMK NEGERI 2 JOMBANG

¹ Diah Febi Nuraini, ² Suhartiningsih, ³ Asrul Bahar, ⁴ Dwi Kristiastuti Suwardiah

^{1,2,3}Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

⁴Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Proses pembelajaran menyusun menu seimbang untuk remaja yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jombang yang hanya berpusat pada pengajar serta kurang inofasi pada pembelajarannya membentuk peserta didik terlihat pasif serta mudah bosan, serta mengakibatkan rendahnya ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu sebesar 52,67% peserta didik tidak tuntas. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan pemahaman serta kreativitas peserta didik dibutuhkan model serta media mengajar yang baru, kreatif serta inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1.) aktivitas pengajar pada pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif, 2) Perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif, 3) Respon peserta didik terhadap pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif. Subyek penelitian berjumlah 27 peserta didik kelas X-boga 1 SMK Negeri 2 Jombang. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian jenis *pre-experimental* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, serta angket respon peserta didik. Analisis data menggunakan uji *t-test One-sample test*. Hasil penelitian ialah 1) hasil evaluasi aktivitas pengajar berada pada kategori sangat baik, dengan persentase perolehan rata-rata 83,6%, 2) ada perbedaan yang relatif besar antara rata-rata *pretest* serta *posttest* sebanyak 61,30 untuk *pretest* serta 89,44 untuk *posttest* menunjukkan keefektifan pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif. 3) dengan perolehan rata - rata sebesar 87,22%, respon peserta didik terhadap penggunaan pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif termasuk pada kategori sangat baik.

Kata kunci:

Pembelajaran Berbasis Masalah, Video Interaktif, Kompetensi Dasar Menyusun Menu Seimbang untuk Remaja

Penulis yang sesuai:

diah.17050394016@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan keahlian yang dikembangkan di Indonesia ialah SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Sekolah Menengah Kejuruan ialah sekolah yang mampu menjadikan peserta didik yang lebih kreatif, produktif, serta inovatif. SMK membantu peserta didik menjadi lebih mandiri sebagai wirausahawan yang dapat menciptakan lapangan kerja bagi diri sendiri serta orang lain [1]. Agar lulusan siap memasuki dunia kerja, SMK fokus menyiapkan peserta didik menjadi siswa yang berbakat, responsif, dan berdaya saing di pasar global. Seorang lulusan sekolah kejuruan membutuhkan 4K (1) Komunikasi, (2) Kolaborasi, (3) Kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, serta (4) Kreatif dan inovatif [2]. Bentuk pembelajaran yang paling umum ialah pembelajaran yang berpusat pada pengajar oleh sebab itu, pengajar perlu melakukan inovasi saat mengajar guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan observasi selama aktivitas PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) pada SMK Negeri 2 Jombang, pembelajaran langsung yang diterapkan di kompetensi dasar menyusun menu seimbang untuk remaja belum optimal. Seperti yang terlihat pada hasil belajar siswa kelas X sebagian besar masih kurang atau nilainya masih dibawah standar ketuntasan minimal 75 yang ditetapkan oleh Dinas Pendidikan. Hal ini dapat dicermati pada hasil ulangan harian materi menyusun menu seimbang untuk remaja di semester genap tahun ajaran 2020/2021, hanya 47,32 persen peserta didik yang mampu merampungkan pembelajaran menyusun hidangan seimbang untuk remaja (sumber: data observasi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jombang).

Berdasarkan pada persoalan tersebut maka salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar menyusun menu seimbang untuk remaja yaitu menggunakan pembelajaran kontekstual serta menggunakan perangkat belajar yang sesuai. Pembelajaran kontekstual ialah konsep pembelajaran yang didesain guna membantu peserta didik menghubungkan pembelajaran pada kelas serta pengalaman secara nyata [3]. Pada proses pembelajaran kontekstual yang terpenting ialah peserta didik mampu memahami sesuatu sesuai pengalamannya sendiri. Dalam penelitian ini pembelajaran kontekstual yang digunakan yaitu model pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah ialah model pembelajaran di mana peserta didik memperoleh keterampilan pemecahan persoalan sekaligus memecahkan persoalan melalui tahapan metode ilmiah [4]. Pembelajaran

berbasis masalah merupakan pembelajaran yg didasarkan pada banyak duduk perkara yang menuntut penyelidikan autentik, yaitu penyelidikan yang di dalamnya dicari solusi konkret terhadap masalah nyata [5]. Jadi, bisa disimpulkan pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan permasalahan sebagai dasar acuan peserta didik untuk belajar, menurut [6] tujuan pembelajaran berbasis masalah ialah untuk melibatkan peserta didik dalam berpikir kritis, kolaborasi pada pemecahan masalah yang memungkinkan mereka untuk menginterpretasikan serta mengungkapkan kenyataan dunia nyata, dan untuk mengembangkan pemahaman perihal fenomena tersebut.

Pembelajaran berbasis masalah memiliki ciri dalam langkah pembelajarannya, karakteristik pembelajaran berbasis masalah ialah sebagai berikut [7].

1. Kegiatan didasarkan pada pernyataan umum
2. Pembelajaran terpusat pada peserta didik (*student centered learning*), serta pengajar bertindak sebagai pembimbing.
3. Peserta didik bekerja sama untuk memecahkan persoalan.
4. Belajar digerakkan oleh konteks persoalan.
5. Belajar dari aneka macam bidang.

Pembelajaran berbasis masalah ini tidak sekedar merupakan pertemuan kelas dan pembelajaran pada tim kolaboratif, namun juga berlangsung selama periode waktu yang mencakup banyak fase. Kegiatan yang dilakukan peserta didik pada pembelajaran berbasis persoalan, beberapa di antaranya mencakup (1) mengorganisir aktivitas grup; (2) melakukan kajian serta penelitian; (3) menemukan solusi untuk persoalan; dan (4) mensintesis pengetahuan [7]. Selain dilakukan secara kooperatif, pemecahan persoalan juga harus bersifat imajinatif, orisinal, serta berpusat pada penyelesaian persoalan yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

Menurut [8], tahapan contoh pembelajaran berbasis masalah umumnya terdiri dari lima sintaks yang berbeda. Sintaks tersebut ialah sebagai berikut: (1) mengarahkan peserta didik pada persoalan; (2) mengatur peserta didik agar belajar; (3) memberikan bantuan guna investigasi independen dan grup; (4) mengembangkan serta mempresentasikan karya; dan (5) menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan persoalan.

Selain menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, pemahaman peserta didik saat menyusun menu seimbang

untuk remaja dapat ditingkatkan dengan memakai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media video interaktif dinilai menjadi media pembelajaran yg sesuai pada proses pembelajaran menyusun menu seimbang untuk remaja. Media video pembelajaran ialah media yang menyajikan visual serta audio tentang pesan pembelajaran yang ditulis dengan baik dengan menggabungkan konsep aplikasi pengetahuan, prinsip, mekanisme, dan teori untuk mendukung pemahaman materi pembelajaran. [9].

Media video ialah salah satu jenis media audiovisual. Media audiovisual ialah representasi penggambaran realita, terutama representasi visual serta auditori (presentasi), yang tujuan utamanya ialah untuk memberikan pengalaman pendidikan yang autentik kepada peserta didik [10]. Video interaktif ialah metode bercerita berbasis audio serta video yang memungkinkan pemirsa sebagai pengguna, pemilik, serta peserta aktif dalam media yang telah dikemas secara sinematik. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video interaktif ialah jenis media yang menyampaikan informasi perihal isi serta petunjuk pada individu yang menyaksikan media tersebut. Informasi dan instruksi ini disajikan pada bentuk visual gerak dan suara. Manfaat penggunaan media video diantaranya sebagai berikut: 1) video dapat menyampaikan pesan yang mudah diterima lebih merata oleh peserta didik; 2) video sangat berguna untuk mengungkapkan suatu proses; 3) video dapat mengatasi batasan ruang dan waktu; 4) video seringkali lebih realistis serta bisa diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan [11].

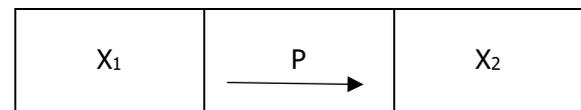
Peserta didik kelas X diwajibkan mempelajari berbagai topik sebagai bagian dari kurikulum keahlian jasa boga. Salah satunya adalah mata pelajaran ilmu gizi yang harus dipelajari baik pada semester ganjil maupun semester genap. Peserta didik diharapkan mencapai penguasaan dalam berbagai kemampuan belajar, salah satunya adalah kemampuan menyusun dan mengatur makanan sehari-hari yang bergizi seimbang sesuai dengan kebutuhan peserta didik tertentu. Pada kompetensi dasar menyusun menu seimbang untuk remaja ini mendidik peserta didik tentang gagasan bahwa remaja harus memiliki pola makan yang bergizi seimbang. Setelah itu, peserta didik menghitung kebutuhan gizi remaja, kemudian menghitung dan memperkirakan kandungan gizi menu makanan. Menurut [12] nutrisi yang tepat adalah salah satu faktor terpenting dalam menentukan kesehatan seseorang secara keseluruhan. Hal ini terutama berlaku untuk kesehatan remaja selama masa

transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang mempengaruhi perkembangan psikologis serta biologisnya.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui: 1) kegiatan pengajar pada aktivitas pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif di SMK Negeri 2 Jombang; 2) perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum serta sehabis diterapkan pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif di SMK Negeri 2 Jombang; dan 3) respon peserta didik terhadap aktivitas belajar mengajar berbasis masalah berbantu media video interaktif di SMK Negeri 2 Jombang. Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah karena dapat menambah variasi bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada bidang gizi, khususnya dalam menyusun menu seimbang untuk remaja. Sementara itu, peserta didik dapat memiliki pemahaman yang lebih baik perihal bagaimana menyusun pola makan yang sehat untuk remaja.

METODE

Desain *pre-eksperimental* ialah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Gambar 1 menunjukkan desain penelitian *one group pretest-posttest* serta prosedur penelitian *one gorup pretest-posttest* dilaksanakan.



Gambar 1. *Pretest Posttest* Desain Satu Kelompok

X₁ : ialah ujian awal (*pretest*) yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) pembelajaran berbasis masalah berbantu video interaktif untuk menyusun menu seimbang untuk remaja.

P : ialah perlakuan saat penerapan pembelajaran berbasis masalah berbantu video interaktif untuk menyusun menu seimbang untuk remaja.

X₂ : ialah ujian akhir (*posttest*) yang dilaksanakan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) pembelajaran berbasis masalah menggunakan video interaktif pada SMK Negeri 2 Jombang.

Populasi pada penelitian ini ialah seluruh peserta didik semester genap tahun ajaran 2021/2022. Adapun sampel asal penelitian ini ialah satu kelas yaitu kelas X-Tata Boga 1.

Variabel bebas serta variabel terikat yang terdapat pada penelitian ini saling berkaitan. Pembelajaran berbasis masalah menggunakan media video interaktif merupakan

variabel bebasnya. Sedangkan untuk variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir peserta didik.

Metode observasi serta tes digunakan untuk memperoleh data pada penelitian ini. Perangkat pembelajaran meliputi video interaktif, lembar observasi kegiatan pengajar, tes berupa soal *pretest* serta *posttest*, dan angket respon peserta didik.

Metode observasi serta pengujian dipergunakan untuk memperoleh data pada penelitian menyusun menu seimbang untuk remaja serta untuk mengetahui kegiatan pengajar saat kegiatan pembelajaran berbasis masalah menggunakan video interaktif. Untuk menilai kelayakan media pembelajaran, disiapkan lembar observasi untuk lima validator yang merupakan tiga dosen dari program Studi S1 Pendidikan Tata Boga, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya serta 2 pengajar dari Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jombang keahlian jasa boga. Lembar observasi untuk kelayakan media dievaluasi menggunakan skala penilaian linkert dari 1 (Sangat tidak Layak) sampai 5 (Sangat Layak). Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media video interaktif dalam penelitian, maka dilakukan uji kelayakan media. Perhitungan persentase seperti tersaji di gambar 2 digunakan untuk menguji hasil proses validasi:

$$TK = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100$$

Gambar 2. Rumus Persentase Kelayakan Media
Keterangan:

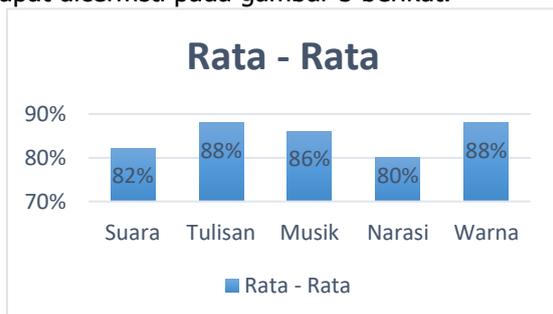
- TK = Tingkat validitas
- SP = Total nilai yang diperoleh
- SM = Total nilai maksimum/total nilai

Tabel 1. Kriteria Validitas Instrumen

Skala Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Sumber : [13]

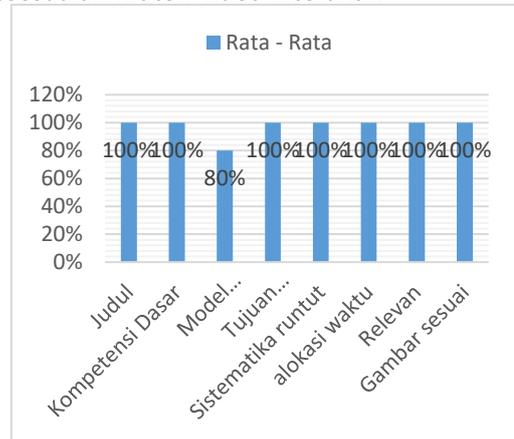
Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran dapat dicermati pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Hasil Validasi Media Pelatihan

Sesuai gambar 3. Persentase kelayakan dilihat dari aspek suara, aspek tulisan, serta aspek penyajian video dari 5 validator memperoleh persentase diatas 80%. Secara keseluruhan nilai rerata dari 5 validator adalah 84,8%. Sesuai tabel kriteria kelayakan media, dapat ditentukan bahwa media video interaktif menyusun menu seimbang untuk remaja masuk kategori sangat layak. Pada aspek narasi memperoleh nilai persentase terendah dibandingkan aspek lain yaitu 80%. Hal tersebut dikarenakan bahasa yang dipergunakan kurang komunikatif pada saat menyebutkan materi terutama ketika menjelaskan materi tentang rumus cara menghitung energi untuk menyusun menu seimbang remaja

Skala *Guttman* digunakan untuk menilai uji kesesuaian materi dimana jawaban "Ya" diberi nilai 1, sedangkan jawaban "Tidak" diberi nilai 0. Gambar 4 menunjukkan hasil pengujian untuk kesesuaian materi video interaktif.



Gambar 4. Hasil Uji Validasi Kesesuaian Materi

Sesuai gambar 4 berdasarkan penilaian lima validator memperoleh rata – rata diatas 80% yang ditinjau dari aspek kesesuaian materi dengan judul, sub-kompetensi, model pembelajaran, tujuan pembelajaran, penyampaian materi yang sistematis, alokasi waktu, dan relevansi dengan kebutuhan belajar peserta didik. Adapun total rerata persentase keseluruhan aspek yang diperoleh dari lima validator merupakan 96%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video interaktif menyusun menu seimbang remaja telah sesuai dengan materi yang ingin disampaikan serta layak berdasarkan tabel kriteria kelayakan media. Dibandingkan aspek lainnya, nilai persentase pada aspek contoh pembelajaran memperoleh persentase terendah yaitu 80%. Hal ini disebabkan pada sintaks orientasi masalah masih kurang menampilkan persoalan penyusunan menu seimbang remaja secara konkret.

Selanjutnya, untuk mengukur hasil belajar peserta didik soal *pretest* serta *posttest* dipergunakan pada penelitian ini. Sebelum dapat digunakan pada penelitian, instrumen yang sudah selesai didesain harus di uji cobakan terlebih dahulu untuk menentukan validitas serta reliabilitas instrumen.

Uji validitas dilakukan dengan uji coba instrument dimana soal *pretest* diujikan pada peserta didik kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cerme serta untuk soal *posttest* diujikan pada peserta didik kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cerme. Instrumen test *pretest* terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda diuji cobakan di kelas X karena peserta didik belum menerima materi tersebut, untuk *posttest* diujikan pada peserta didik kelas XI karena peserta didik tersebut telah mendapatkan materi menyusun menu seimbang untuk remaja. Data yang diterima lalu dianalisis menggunakan korelasi *product moment* seperti ditunjukkan di gambar 5.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Gambar 5. Rumus Korelasi *Person Product Moment*

Keterangan:

R_{xy} = koefisien hubungan antar variabel X dan Y, dua variabel yang berkorelasi

X = nilai untuk setiap item

Y = nilai total untuk setiap item

N = jumlah total peserta didik

Setelah koefisien korelasi diketahui, selanjutnya diinterpretasikan dengan tabel interpretasi validitas seperti tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kesulitan Soal

No.	Skor	Kategori
1.	0,800 - 100	Sangat tinggi
2.	0,600 - 0,799	Tinggi
3.	0,400 - 0,599	Cukup
4.	0,200 - 0,399	Rendah
5.	0,000 - 0,199	Sangat rendah

Sumber: [14]

Setelah data dikumpulkan, Microsoft Excel digunakan untuk menguji korelasi *product moment* untuk menetapkan apakah setiap butir tes valid. Butir tes dinyatakan valid ketika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil uji validitas soal *pretest* dan *posttest* terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validitas Soal *Pretest* dan *Posttest*

Pertanyaan	Pertanyaan Tidak Valid
<i>Pretest</i>	6,9, dan 14
<i>Posttest</i>	1,6,9,12 dan 14

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 25 buah soal *pretest* serta *posttest* ada 5 (lima) soal tidak valid. Soal tidak valid ada pada nomor 1, 6, 9, 12, serta 14. Oleh sebab itu, kelima buah soal tersebut harus dibuang sebab tidak dapat digunakan pada penelitian ini.

Rumus KR-20 digunakan untuk menentukan reliabilitas tes pada penelitian ini. Rumus reliabilitas dapat dihitung dengan rumus KR-20 seperti pada gambar 6.

$$R_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2}\right)$$

Gambar 6. Rumus KR. 20

Keterangan:

R_{11} = Reliabilitas tes secara menyeluruh

P = Perbandingan subjek yang menjawab soal dengan benar

Q = Perbandingan subjek yang menjawab soal dengan salah ($q = 1 - p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

N = jumlah item

S = standar deviasi tes (standar deviasi ialah akar dari varians)

Untuk menginterpretasikan reliabilitas instrumen tes menggunakan tabel interpretasi reliabilitas tes seperti yang tersaji pada tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas Soal

No.	Skor	Kategori
1.	0,81 < r 1, 00	Sangat tinggi
2.	0,61 < r 0,80	Tinggi
3.	0,41 < r 0,60	Cukup
4.	0,21 < r 0,40	Rendah
5.	0,00 < r 0,20	Sangat rendah

Sumber: [14]

Hasil uji reliabilitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Tes	item	Reliabilitas	Kategori
<i>Pre-tes</i>	25 Pertanyaan	0,875	Sangat tinggi
<i>Post-tes</i>	25 Pertanyaan	0,866	Sangat tinggi

Perhitungan uji reliabilitas tes untuk soal *pretest* dan *posttest* memperoleh skor rerata 0,875 untuk *pretest* serta 0.866 untuk *posttest*. Sesuai dengan tabel interpretasi realibilitas, reliabilitas instrumen tes masuk pada kategori sangat tinggi, sehingga instrumen tadi reliable untuk dipergunakan pada penelitian.

TEKNIK ANALISIS DATA

1. Aktivitas Pengajar dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Metode observasi dipergunakan untuk mengukur aktivitas pengajar dalam kegiatan pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan video interaktif di SMK Negeri 2 Jombang. Seorang mahasiswa pendidikan tata boga dan seorang guru tata boga dari SMK Negeri 2 Jombang menjadi observer dalam observasi ini. Observer mengisi kolom checklist dengan tiga indikator dan 15 sub indikator pertanyaan untuk menilai seberapa baik sintaks model pembelajaran diterapkan di kelas. Rumus persentase digunakan untuk menilai data yang diperoleh seperti gambar 7 berikut.

$$TK = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100$$

Gambar 7. Rumus Persentase Observasi Aktivitas Guru

Keterangan:

TK = Tingkat Validitas

SP = Total nilai yang diperoleh

SM = Total nilai maksimum / total nilai

Tabel 6 menunjukkan kriteria pelaksanaan proses pembelajaran, dan data yang diperoleh diinterpretasi menurut kriteria berikut.

Tabel 6. Skala Persentase

Skala Persentase	Kategori
90% - 100%	Sangat bagus
80% - 89%	Bagus
70% - 79%	Cukup bagus
60% - 69%	Tidak baik
>59%	Sangat Tidak Bagus

Sumber : [14]

2. Hasil Belajar Siswa

Perbandingan hasil *pretest* dengan hasil *posttest* semua peserta didik dapat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran ini dalam meningkatkan hasil belajar. Penggunaan skala evaluasi dapat menilai apakah hasil belajar memenuhi atau melampaui rata-rata. Skala nilai 1 hingga 100 dipergunakan dalam sistem evaluasi ini. Tabel di bawah ini menampilkan skala nilai yang dipergunakan.

Tabel 7. Skala Persentase

Skala Persentase	Kategori
80 - 100	Sangat baik
66 - 79	Baik
56 - 65	Cukup
40 - 55	Tidak cukup
0 - 39	Sangat Tidak Cukup

Sumber: [15]

Ketuntasan minimal (KKM) 75 ditentukan oleh peneliti untuk hasil belajar, sehingga peserta didik yang mencapai nilai KKM 75 ke atas

dikatakan tuntas, sedangkan yang mencapai nilai nilai KKM dibawah 75 dinyatakan tidak tuntas. Setelah itu hitung persentasi hasil belajar peserta didik yang mampu mencapai nilai diatas KKM 75. Seperti terlihat pada gambar 8, berikut rumus presentase hasil belajar

$$P = \frac{\sum NX}{\sum NT} \times 100$$

Gambar 8. Rumus Persentase Capaian Hasil Belajar

Keterangan:

P = Persentase nilai tercapau

NX = Total peserta didik yang dinyatakan tuntas

NT = Total peserta didik

Uji Normalitas (Uji *Kolmogorov-Smirnov Test*) adalah tahap selanjutnya dalam analisis statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut terdistribusi normal, selanjutnya untuk menguji perbedaan hasil nilai rerata *posttest* serta *pretest* sesudah dilakukan penerapan pembelajaran berbasis persoalan dengan menggunakan media video interaktif pada aktivitas belajar mengajar dilakukan uji *t-test* yaitu *One-Sample Test* menggunakan software SPSS21. Dengan hipotesis H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* serta *posttest*. H_a = ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* serta *posttest*.

3. Respon Peserta Didik

Untuk mengumpulkan data bagaimana peserta didik menanggapi aktivitas belajar mengajar peneliti menggunakan kuisioner. Kuisioner respon peserta didik ini dianalisis menggunakan skala *Guttman*, "ya" dan "tidak". Gambar 9 menunjukkan rumus untuk menghitung tingkat respon peserta didik untuk kegiatan belajar mengajar.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Hasil Observasi}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Gambar 9. Rumus Persentase Respon Peserta Didik

Untuk menganalisis data respon peserta didik peneliti menggunakan rumus persentase. Tabel 8 menunjukkan kriteria untuk menginterpretasi respon peserta didik pada kegiatan belajar mengajar

Tabel 8. Skala Persentase

Skala Persentase	Kategori
87,60 - 100	Sangat bagus
62,60 – 87,50	Bagus
37.60 – 62.50	Cukup bagus
25.00 – 37.50	Tidak cukup
0.00 – 24.90	Sangat kurang

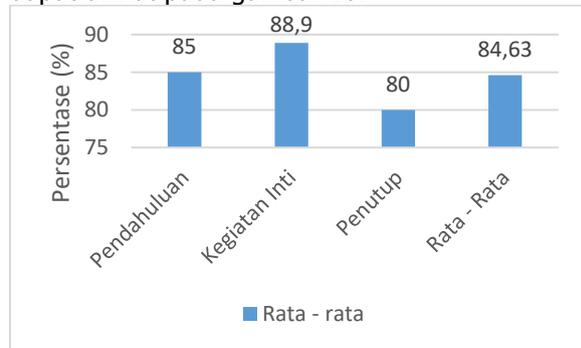
Sumber: [15]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

A. Aktivitas Pengajar dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Hasil observasi penilaian aktivitas pengajar dalam proses pembelajaran berbasis masalah menggunakan media video interaktif menyusun menu seimbang untuk remaja oleh 2 (observer) dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Hasil Penilaian Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar 10, menunjukkan bahwa hasil observasi dari dua observer pada tahap pendahuluan memperoleh persentase 85%, tahap kegiatan inti memperoleh persentase 88.9%, tahap penutup memperoleh persentase 80%. Adapun rata – rata persentase dari keseluruhan tahapan adalah 84,63%. Nilai persentase tersebut termasuk dalam kategori baik.

B. Hasil Belajar Peserta Didik

Kegunaan media video interaktif dalam membuat menu seimbang untuk pembelajaran berbasis masalah bagi remaja dievaluasi dengan menggunakan hasil belajar peserta didik. Sebelum melaksanakan pembelajaran, dilakukan *pretest* untuk menguji pengetahuan awal peserta didik. Setelah proses pembelajaran selesai diterapkan, dilakukan *posttest* untuk mengukur ketercapaian pemahaman pengetahuan peserta didik dari penerapan pembelajaran berbasis masalah menggunakan media video interaktif. Rerata nilai *pretest* serta *posttest* tersaji pada tabel 9

Tabel 9. Nilai rerata hasil *pretest* serta *posttest*

	N	Mean	Std. Deviasi
Pre Tes	27	61.30	11.569
Post Test	27	89.44	6.405

Tabel 9 membuktikan bahwa rerata nilai *pre-test* ialah 61,30, sedangkan rerata nilai *post-test* ialah 89,44. Terdapat peningkatan 28,18 poin pada skor kognitif subjek sesudah mempelajari materi baru. Uji statistik *paired*

sample t-test menggunakan SPSS21 dapat dipergunakan untuk lebih memperkuat hasil nilai rata-rata.

Namun, perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk menentukan apakah data berdistribusi normal. Tabel 10 menunjukkan hasil uji *Saphiro Wilk*, yang dipergunakan sebab sampel kurang dari 50.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Menggunakan *Saphiro Wilk*.

Kelas	Statistik	df	Sig
Hasil pembelajaran	<i>Pretest</i> ,936	27	,098
	<i>Posttest</i> ,029	27	,080

Tabel 10 menunjukkan nilai df 27 untuk grup *pretest* serta nilai df 27 untuk grup *posttest*, menunjukkan bahwa setiap grup mempunyai sampel <50 untuk keduanya. Oleh karena itu, tes yang paling tepat dipergunakan untuk menentukan normalitas ialah tes *Saphiro Wilk*. Hasil *Saphiro Wilk* dapat ditinjau pada tabel 10 dengan nilai sig *pretest* = 0,98 serta sig *posttest* = 0,080. Oleh sebab itu, sesuai pengambilan keputusan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal karena sig. untuk kedua grup lebih dari 0,05.

Dengan demikian uji *paired sample t-test* asumsi normalitas terpenuhi, serta pengujian dapat dilanjutkan, seperti yang ditunjukkan pada tabel 11.

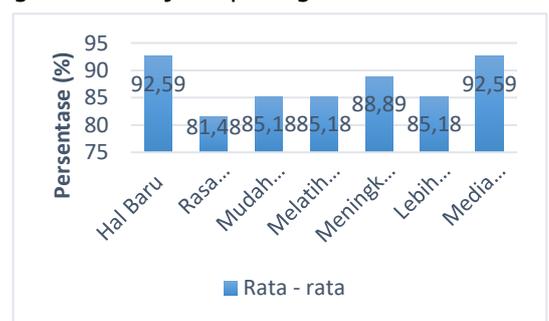
Tabel 11. Hasil Uji *t-Tes: One Sampel Test One-Sample Statistics*

	t	df	Sig(2-ekor)
Pair	14.333	26	.000
<i>Pretest</i> -			
<i>Posttest</i>			

Sesuai tabel diatas menunjukkan bahwa sig. (2-Tailed) = 0.00, yaitu <0,005 maka Ho ditolak serta Ha diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dengan *posttest*.

C. Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik dipergunakan guna menilai bagaimana respon peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar. Hasil pengukuran disajikan pada gambar 11.



Gambar 11. Hasil Respon Peserta Didik

Sesuai gambar 11, hasil rekapitulasi respon peserta didik terhadap pembelajaran berbasis masalah menggunakan media video interaktif ditinjau dari aspek merupakan hal baru pada aktivitas pembelajaran, dapat memberikan rasa senang pada aktivitas pembelajaran, aktivitas pembelajaran mudah dipahami, melatih diskusi grup peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif, serta media video yang dipergunakan memudahkan peserta didik memecahkan persoalan memperoleh persentase diatas 80%.

Adapun total rerata persentase keseluruhan aspek ialah 87,22% yang masuk pada kategori sangat baik.

Pembahasan

Data yang dikaji untuk menjawab rumusan persoalan penelitian ini ialah aktivitas pengajar dalam kegiatan belajar mengajar, hasil belajar peserta didik, serta respon peserta didik pada kegiatan belajar mengajar

A. Aktivitas Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Secara keseluruhan skor yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukakan oleh dua pengamat memberikan skor rerata 84,63%. Hasil 84,63% masuk pada kategori baik. Selain itu dari segi aktivitas pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif dalam bertanya, mengemukakan pendapat, mencari sumber berita, berpikir kritis guna memecahkan persoalan, serta berdiskusi dalam grup. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif menyusun menu seimbang untuk remaja di SMK Negeri 2 Jombang terealisasi dengan baik. Meskipun pada tahap penutup memperoleh persentase paling rendah. Hal tersebut dikarenakan pada tahap penutup pengajar kurang memberikan evaluasi pada materi yang diberikan dan hanya langsung menyampaikan tes akhir berupa *posttest*.

B. Hasil Belajar Peserta Didik

Sesudah dilaksanakan pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif, data yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes peserta didik meningkat 28,18 poin, dari nilai 61,30 pada *pre-test* menjadi skor 89,44 pada *post-test*. Adanya perubahan antara *pretest* dan *posttest* ini relevan dengan yang terjadi dilapangan, bahwa peserta didik lebih berperan aktif karena model pembelajaran yang dipergunakan pembelajaran kontekstual berbasis persoalan.

Sebagaimana dijelaskan dalam [3] dimana pendekatan kontekstual, merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata sehingga peserta didik bisa menghubungkan apa yang sudah diketahuinya dan menerapkannya menggunakan situasi dunia nyata dengan tujuan meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik.

C. Respon Peserta Didik

Total skor yang diperoleh dari penyebaran angket respon peserta didik rata – rata sebanyak 87,22%. Hasil 87,22% termasuk pada kategori sangat baik. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah menggunakan media video interaktif termasuk kategori sangat baik serta berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir peserta didik. Dengan kata lain peserta didik mampu menerima model serta media pembelajaran yang baru sehingga aktivitas belajar mengajar sesuai yang diinginkan oleh pengajar meskipun pada aspek rasa suka memperoleh nilai persentase terendah dibandingkan dengan aspek lain yaitu 81,4%. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran berbasis masalah menggunakan media video interaktif merupakan hal baru yang membuat peserta didik kurang terbiasa melakukan diskusi dalam grup untuk memecahkan persoalan.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan sesuai dengan teori [16] bahwa penerapan model pembelajaran pada kelas dapat meningkatkan proses belajar peserta didik serta diharapkan akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Selain itu sesuai dengan teori [10] yang mendefinisikan hasil dari stimulus dapat berupa respon yang berupa reaksi atau jawaban tergantung pada stimulus yang diberikan, stimulus yang tersaji kepada peserta didik berupa model serta media pembelajaran juga memberikan pengaruh yang signifikan selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif di SMK Negeri 2 Jombang sangat efektif, dan dapat dirincikan sebagai berikut :

1. Aktivitas pengajar ketika menerapkan pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jombang masuk pada kategori sangat baik dengan perolehan persentase 84,63%.

2. Pada hasil belajar peserta didik kompetensi dasar menyusun menu seimbang untuk remaja dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah berbantu media video interaktif pada SMK Negeri 2 Jombang terbukti efektif, ditandai dengan terdapatnya perbedaan secara signifikan antara nilai rerata *pretest* serta *posttest* saat dibandingkan, dari nilai *pretest* 61,30 naik menjadi 89,44.
3. Respon peserta didik terhadap aktivitas pembelajaran berbasis masalah berbantu video interaktif masuk dalam kategori baik dengan perolehan persentase sebanyak 87,22%.

SARAN

1. Perlu ditambahkan variabel pengukuran selain pengetahuan, seperti variabel psikomotorik yang berkaitan dengan kemampuan bertindak peserta didik pada kegiatan pembelajaran.
2. Perlu dikembangkan video interaktif yang lebih menarik untuk meningkatkan pengetahuan dan daya tarik peserta didik.

REFERENCES

- [1] A.R. & B. Firdaus, *Profil Guru SMK Profesional*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2012.
- [2] T. Penyusun, "Peningkatan proses pembelajaran dan penilaian pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SMK," 2018.
- [3] M. Enoch, "Implementasi Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Geografi SMU/MA," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 11, no. 1, 2016.
- [4] I. Maryati, "Penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada materi pola bilangan di kelas vii sekolah menengah pertama," *Mosharafa J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 63–74, 2018.
- [5] H. Saputra, "Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning)," *J. Pendidik. Inov.*, vol. 5, pp. 1–7, 2021.
- [6] M. Nurfitriyanti, "Model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika," *Form. J. Ilm. Pendidik. MIPA*, vol. 6, no. 2, 2016.
- [7] H. Sofyan, W. Wagiran, and K. Komariah, "Model pembelajaran problem Based Learning dalam implementasi kurikulum 2013 DI SMK," *Pros. Pendidik. Tek. Boga Busana*, vol. 10, no. 1, 2015.
- [8] N. Shofiyah and F. E. Wulandari, "Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa," *J. Penelit. Pendidik. IPA*, vol. 3, no. 1, pp. 33–38, 2018.
- [9] R. Farista and I. Ali, "Pengembangan video pembelajaran," *Pengemb. Video Pembelajaran*, pp. 1–6, 2018.
- [10] I. Abdulhak and D. Darmawan, "Teknologi pendidikan," *Bandung PT. Remaja Rosdakarya*, 2013.
- [11] B. Rusman and P. berbasis Komputer, "Mengembangkan Profesionalisme Abad 21," *Bandung Alf.*, 2013.
- [12] P. S. Gizi, "Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan, Badan Pengembangan Dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan," *Ed. Tahun*, 2017.
- [13] M. K. Anwar, "Penerapan Media Pelatihan Pengembangan Produk Olahan Berbahan Dasar Sukun Pada Gabungan Kelompok Tani (Gapoktan) Di Kelurahan Sukun Kecamatan Sukun Kota Malang," *J. Tata Boga Unesa*, vol. 09 No. 1, no. April, pp. 84–92, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/37397>
- [14] M. Prestasi and P. B. Akuntansi, "Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara," *Univ.*, vol. 137, p. 142, 2014.
- [15] Z. Arifin, "Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, dan prosedur," *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2016.
- [16] S. P. Suharti, M. K. Sumardi, M. Hanafi, and L. Hakim, *Strategi belajar mengajar*. Jakad Media Publishing, 2020.