

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA *MOBILE LEARNING* KELAS X PADA KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI GIZI UNTUK KECANTIKAN DI SMK NEGERI 1 BATU

Nanda Merina Kumalasari¹

¹Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
nandakumalasari@mhs.unesa.ac.id

Dindy Sinta Megasari², Dewi Lutfiati², Suhartiningih²

²Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilakukan menggunakan media *mobile learning* pada kelas X Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 1 Batu. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) kelayakan media *mobile learning*, 2) Keterlaksanaan pembelajaran, 3) Hasil belajar siswa, dan 4) Respon siswa menggunakan media *mobile learning*. Penelitian ini menggunakan penelitian *pre-eksperimental design* dengan rancangan penelitian jenis *one-group pretest posttest design*, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Kecantikan Kulit dan Rambut 1 di SMK Negeri 1 Batu sebanyak 28 siswa. Metode pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data menggunakan rumus rata-rata, prosentase dan uji t. Dari hasil penelitian menunjukkan 1) Penelitian kelayakan media *mobile learning* dinyatakan dalam kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 3.4, 2) Keterlaksanaan Belajar dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata 3.25, 3) Hasil belajar siswa terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata *pretest* 41.8 dan nilai rata-rata *posttest* 80.7, 4) Respon siswa dikategorikan sangat baik dengan nilai hasil rata-rata keseluruhan 95,1 dari ke enam aspek, 5) dari hasil uji t dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media *mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X kecantikan kulit dan rambut pada kompetensi dasar mengetahui gizi kecantikan.

Kata kunci : Media *mobile learning*, Kompetensi Dasar Gizi Kecantikan.

Abstract

This research was conducted using mobile learning media on the X-grade of skin and hair beauty at SMK Negeri 1 Batu. The purpose of this study is 1) the feasibility of mobile media learning, 2) the implementation of learning, 3) Student learning outcomes, and 4) student response using mobile learning media. This research uses pre- experimental design research with the design of a type of one-group pretests posttest design, i.e. research conducted on one group without comparison group. The subject of this research is the students of grade X beauty skin and hair 1 at SMK Negeri 1 Batu as many as 28 students. Data collection methods are observations, tests, and polls. Data analysis techniques using average, percentage and T-Test formulas. From the results of the study showed 1) mobile learning feasibility research is expressed in a highly viable category with an average rating of 3.4, 2) Learning performance is very well categorized with an average value of 3.25, 3) Student learning results There is an increase with the average value of pretests 41.8 and posttest average value 80.7, 4) Students ' responses are very well categorized with an overall average yield of 95.1 from the six aspects , 5) of the T-test results can be concluded that the implementation of mobile learning media use can improve student learning outcomes of skin and hair beauty in the basic competence of knowing the nutritional beauty.

Keywords : Mobile learning Media, basic nutritional beauty Competence.

PENDAHULUAN

Pendidikan digolongkan menjadi beberapa tingkatan dan salah satu tingkatan pendidikan yang memberikan kompetensi keahlian adalah SMK. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang dapat mengembangkan dan menumbuhkan berbagai kompetensi siswa, keterampilan intelektual, keterampilan sosial, bermoral, memiliki intuisi (emosi) yang baik dan menjadikan manusia lebih baik. Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang diprogramkan oleh pemerintah untuk mencetak tenaga kerja muda yang terampil dan sesuai dengan bidang keahliannya. SMK memiliki beberapa pilihan keahlian yang mempunyai bakat, kemampuan, keterampilan dan minat. Antara lain boga, busana, kecantikan kulit dan rambut, teknik, perhotelan. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Batu merupakan sekolah yang salah satunya mencetak siswanya menjadi individu yang profesional, kepribadian yang berakhlak mulia, keterampilan hidup yang mandiri dan memiliki pengetahuan dan keterampilan.

Pada kompetensi dasar gizi kecantikan merupakan salah satu pelajaran yang sukar di ingat dan membosankan oleh siswa. Dalam proses pembelajaran hendaknya dimulai dengan menggunakan gambar atau video. Seiring dengan perkembangan teknologi digital dapat mendukung proses belajar mengajar, salah satunya melalui media berbasis *mobile learning*. Pemanfaatan *mobile learning* sangat mendukung dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode konvensional (tatap muka). Materi pelajaran yang diberikan didalam kelas biasanya bersumber dari buku paket dan modul. Materi tersebut dapat dilengkapi dengan materi yang diberikan melalui *mobile learning* yang dapat diperoleh dari sumber lain seperti artikel, makalah, ataupun jurnal dari internet.

Selain itu, siswa dengan mudah dapat menafsirkan data, meningkatkan pemahaman, menyajikan data, memadatkan

informasi, membangkitkan motivasi, dan minat siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi melalui media pembelajaran siswa dapat lebih melakukan pengamatan dan demonstrasi (Sudjana & Rivai 2011: 2-3). Dengan melalui media berbasis *mobile learning* dapat menjadikan manfaat teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu siswa juga dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, menjadi fleksibel, guru dan siswa dapat berbagi informasi mengenai materi pembelajaran kompetensi dasar memahami gizi kecantikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media *Mobile Learning* Kelas X pada Kompetensi Dasar Memahami Gizi Kecantikan di SMK Negeri 1 Batu” dapat meningkat.

METODE

Berdasarkan rumusan masalah peneliti menggunakan penelitian *pre-eksperimental design* dengan rancangan penelitian jenis *one-group pretest posttest design*, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan.

Designnya adalah sebagai berikut :

$O_1 X O_2$

Sumber : Sugiyono (2011:73)

Keterangan :

- O_1 : pre-test diberikan pada saat sebelum kegiatan belajar mengajar
- X : pembelajaran mengajar dengan menggunakan perlakuan yaitu dengan media berbasis *mobile Learning*.
- O_2 : post-test diberikan pada saat sesudah kegiatan belajar mengajar.

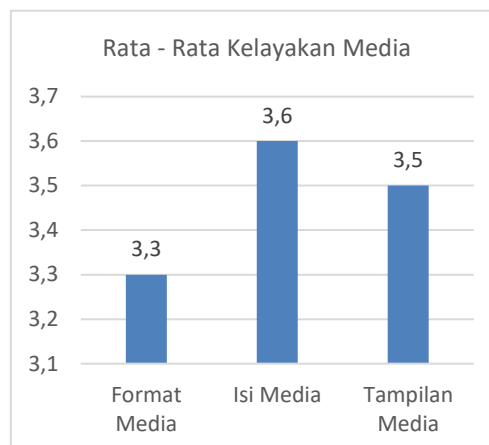
Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Batu berada di Jl. Bromo No. 11 Kota Batu, Malang, Jawa Timur. SMK Negeri 1 Batu ini dipilih untuk menjadi tempat penelitian karena judul yang peneliti ajukan untuk penelitian menarik bagi guru pada kompetensi dasar memahami gizi untuk kecantikan sebagai media pembelajaran terbaru bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada bulan April. Subjek penelitian ini kelas X Kecantikan Kulit dan Rambut 1 SMK Negeri 1 Batu sejumlah 28 siswa. Objek penelitian adalah guru, siswa, ketuntasan belajar dan penguasaan hasil belajar.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi, digunakan untuk mengamati terhadap jalannya proses pembelajaran.
2. Tes Hasil Belajar, digunakan sejauh mana peningkatan pencapaian kompetensi siswa sebagai hasil proses pembelajaran.
3. Lembar Angket, digunakan untuk mengetahui respon siswa tentang kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini hasil dan pembahasan penelitian tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui media *mobile learning* kelas X pada kompetensi dasar memahami gizi untuk kecantikan yang dilaksanakan pada 20 april 2020 yang dilakukan dirumah secara online dengan jumlah siswa 28 SMK Negeri 1 Batu.



Gambar 1. Kelayakan Media Pembelajaran

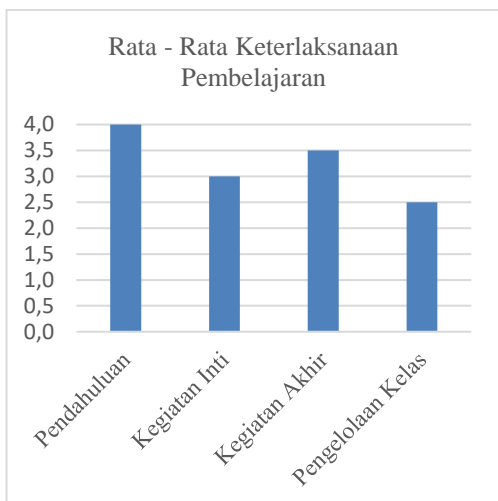
Dari data hasil penelitian total rata-rata tertinggi dari kelayakan format media *mobile learning* yaitu gambar pad aspek gambar dan teks saling berkaitan gambar media mudah di pahami dan teks pada media mudah di baca dan dipahami dengan nilai rata-rata 3,3. Sedangkan pada kesesuaian isi media *mobile learning* dalam menjelaskan pengertian gizi untuk kecantikan, kesesuaian materi, keterpaduan *mobile learning* dan kesesuaian warna dengan nilai rata-rata 3,6. Dan untuk tampilan media *mobile learning* dari secara keseluruhan dengan nilai rata-rata 3,5

Dari hasil diagram di atas untuk rata-rata terendah yaitu format media dengan jumlah rata-rata 3,3, sedangkan rata-rata tertinggi terdapat pada format kesesuaian isi media *mobile learning* dengan jumlah rata-rata 3,6. Pada aspek format media, kesesuaian media, dan tampilan media mendapatkan nilai rata-rata 3,4 masuk kategori sangat layak.

Universitas Negeri Surabaya

1. Kelayakan Media Pembelajaran

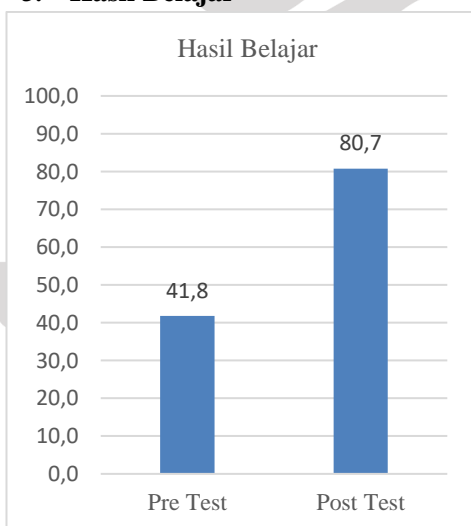
2. Keterlaksanaan Pembelajaran



Gambar 2. Keterlaksanaan Pembelajaran

Dari diagram diatas terdapat nilai aspek rata-rata terbesar berjumlah 4 pada aspek pendahuluan, sedangkan nilai rata-rata aspek terkecil berjumlah 2,5 pada aspek pengelolaan kelas. Nilai rata-rata keseluruhan aspek yaitu 3,25 yang dikategorikan sangat baik. berdasarkan diagram atas maka keberhasilan guru dalam melaksanakan dalam menggunakan media *mobile learning* keterlaksana sangat baik sehingga observasi keterlaksanaan penggunaan dalam kategori sangat baik.

3. Hasil Belajar



Gambar 3: Hasil Belajar

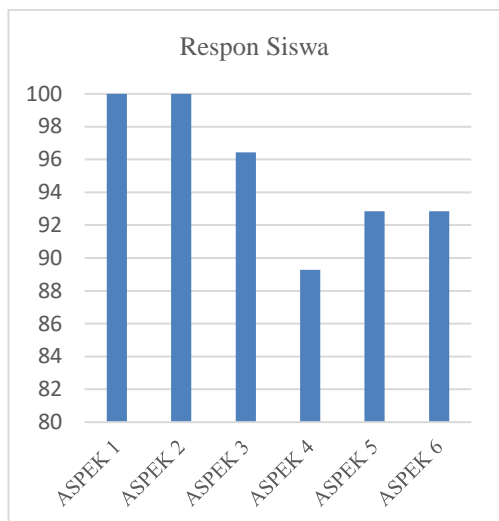
Berdasarkan diagram hasil belajar rata-rata nilai *pre test* adalah 41.8 sedangkan nilai

rata-rata *post test* 80.7. dari hasil data belajar siswa menunjukkan memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar sesuai dengan KKM yang berlaku di SMK Negeri 1 Batu bahwa nilai ≥ 75 di katakan tuntas dengan hasil *post test* 80.7 yang berarti lebih dari nilai KKM. Kemudian data yang diperoleh dilakukan uji statistik yaitu uji-t berpasangan. Sebelum melakukan perhitungan dengan uji-t dengan menggunakan IBM SPSS.

Dari hasil tes uji normalitas kompetensi siswa pada ranah kognitif menghasilkan peningkatan yaitu dengan jumlah rata-rata nilai *pre-test* 41.8 dan jumlah rata-rata *post-test* 80.7. Diketahui taraf signifikansi *pretest* kognitif lebih besar dari taraf nyata α (0,05) sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Metode uji statistik yang akan digunakan adalah parameterik karena syarat statistika parameterik apabila data berdistribusi norma. Selanjutnya dilakukan uji-t berpasangan (*paired T-test*) untuk mengetahui perbandingan *pretest* dan *posttest* nilai kognitif.

Pada *paired samples statistic* menunjukkan bahwa rata-rata skor siswa pada saat *pretest* 4.79 dan pada saat *posttest* 80.71. output selanjutnya adalah uji-t berdasarkan (*paired sample statistics*) di ketahui bahwa taraf signifikansi 0,000 kurang dari dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media *mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Kecantikan Kulit dan Rambut pada kompetensi dasar mengetahui gizi kecantikan.

4. Respon Siswa



Gambar 4: Respon Siswa

Keterangan :

- Aspek 1 : Siswa tertarik mengikuti kegiatan belajar mengajar dan merasasenang pada materi pembelajarannya
- Aspek 2 : Penerapan media pembelajaran menggunakan media *Mobile Learning*.menjadikan siswa lebih aktif.
- Aspek 3 : Siswa merasa jelas dan mudah untuk mengikuti pelajaran kompetensi dasar memahami gizi untuk kecantikan dengan menggunakan media *mobile learning*.memahami gizi untuk kecantikan dengan menggunakan media *mobile learning*.
- Aspek 4 : Termotivasi pada pembelajaran pada pelajaran kompetensi dasar memahami gizi untuk kecantikan dengan menggunakan media *mobile learning*.
- Aspek 5: Berminat mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan menggunakan media *mobile learning*.
- Aspek 6 : Termotivasi jika media *Mobile Learning* diterapkan pada pelajaran lainnya.

Berdasarkan diagram presentase respon siswa terhadap peningkatan hasil belajar melalui media *mobile learning* dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Aspek 1 mendapatkan presentase 100 yang berarti masuk kategori sangat baik.
- b. Aspek 2 mendapatkan presentase 100 yang berarti masuk kategori sangat baik.
- c. Aspek 3 mendapatkan presentase 96 yang berarti masuk kategori sangat baik.
- d. Aspek 4 mendapatkan presentase 86 yang berarti masuk kategori sangat baik.
- e. Aspek 5 mendapatkan presentase 93 yang berarti masuk kategori sangat baik.
- f. Aspek 6 mendapatkan presentase 93 yang berarti masuk kategori sangat baik.

Pada kompetensi dasar memahami gizi kecantikan secara umum menunjukkan hasil bahwa respon sangat baik selama pembelajaran, dengan dilihat dari presentase pengamatan respon siswa dengan skor terendah 89 berdasarkan aspek termotivasi pada pembelajaran kompetensi dasar memahami gizi untuk kecantikan dengan menggunakan media *Mobile Learning*. Respon siswa terhadap peningkatan hasil belajar dengan media *mobile learning* pada kompetensi dasar memahami gizi kecantikan di SMK Negeri 1 Batu dapat dikategorikan sangat baik karena dengan nilai rata-rata keseluruhan 95,1 dari keseluruhan 6 aspek.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis data dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil kelayakan media bahwa Media *Mobile Learning* sangat layak digunakan pada kompetensi dasar memahami gizi kecantikan pada siswa SMK Negeri 1 Batu.
2. Keterlaksanaan pembelajaran media *mobile learning* dengan nilai rata-rata 3,25 dikategorikan sangat baik.
3. Hasil belajar siswa kelas X Kecantikan Kulit dan Rambut dapat terdapat peningkatan keberhasilan saat siswa dapat memenuhi KKM yang

menandakan bahwa media *mobile learning* layak digunakan.

4. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *mobile learning* dibuktikan dengan nilai rata-rata 95,1 dengan kategori sangat baik.
5. Kelayakan media pada kompetensi dasar memahami gizi untuk kecantikan dengan menggunakan media *mobile learning*. pada aspek pengelolaan kelas tidak memenuhi syarat dengan nilai 2.5 yang berarti pengelolaan kelas masuk kategori jelek.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan maka saran untuk peningkatan hasil pembelajaran menggunakan media *mobile learning* sebagai berikut:

1. Media *mobile learning* perlu di kembangkan untuk materi lainnya yang lebih kreatif.
2. Guru dapat berupaya meningkatkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran tidak membosankan.
3. Untuk penggunaan media *Mobile learning* dibutuhkan spesifikasi *handphone* yang mumpuni, agar media pembelajaran lewat *Mobile Learning* bisa berjalan dengan lancar tanpa kendala.

Guru harus bisa mempertahankan ketertiban kelas agar kegiatan belajar mengajar dapat dicapai dengan kondisi yang optimal sehingga dapat meningkatkan keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti yang di harapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan artikel ini mahasiswa dapat bantuan dari berbagai

pihak, untuk itu dalam kesempatan ucapan terimakasih dan penghargaan kepada yang terhormat Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes., selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya. Dr. Maspiyah, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Neri Surabaya. Drs. Edy Sulisty, M.Pd., Selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. Dr. Sri Handajani, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Surabaya. Octaverina Kecvara Pritasari, S.Pd., M.Farm., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya. Dindy Sinta Megasari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi. Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes., selaku dosen penguji I. Dra. Hj. Suhartiningsih, M.Pd., selaku dosen penguji II. Kedua Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan do'a. Sahabat-sahabat saya dan seluruh teman prodi S1 Pendidikan Tata Rias 2015. Dan semua pihak yang telah membantu dalam melaksanakan penulis artikel jurnal yang tidak dapat disebut satu persatu. Penulis menyadari masih banyak terdapatnya kekurangan di dalam penulisan artikel jurnal ini. Oleh karena itu, penuis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan artikel jurnal ini dimasa mendatang. Semoga artikel jurnal ini dapat berguna dan dapat menjadi bahan masukan bagi pembaca khususnya Mahasiswa Pendidikan Tata Rias.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends.2011. Dakam Trianto. Mendesain Pembelajaran Inovatif. Jakarta, Kencana
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. Model-

- model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Minarti, Tantri. 2013. IlmuGizi. http://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas_10smk/Kelas_10_SMK_I_lmu_Gizi_1.pdf (diakses pada tanggal 21 Februari 2020)
- Ngalimun, dkk. 2016. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2012. *Pengantar Statistka*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel- Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sifauttjani, Faris, dkk. 2017. *Pencarian Rumah Makan Berbasis Android, Jurnal Simetris Vol 8 No 1*, (Online).
- Sudjana, Nana; Rivai, Ahmad. 2011. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan Rd*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point- Internet- Interactive Video*. Kata Pena.