

# PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MOTOR STARTER UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH 2 BOROBUDUR

Oleh: Ahmad Rifain, Suyitno  
Pendidikan Teknik Otomotif, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo  
e-mail: r.saind@yahoo.com.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran *Motor Starter*, untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur Magelang, dan meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur Magelang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*research & development*). Penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan dengan empat langkah yaitu: (1) *planning* (2) *Design* (3) *development* (4) *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) dihasilkannya media video pembelajaran *service* perawatan dan perbaikan *Motor Starter* dengan tingkat kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 85%, penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 80%, sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada peserta didik. (2) Dengan menggunakan media video tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan kreatifitas belajar siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur Magelang dengan prosentase 75,83%. Nilai rata-rata hasil evaluasi belajar siswa kelas kontrol 72,82% dan kelas eksperimen 82,56 %, terjadi peningkatan 9.74%.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran, Audio Video, Kreatifitas.

## PENDAHULUAN

Peran guru dalam mengembangkan strategi amat penting, karena aktifitas belajar siswa sangat dipengaruhi oleh sikap dan perilaku guru didalam kelas serta pemanfaatan media pembelajaran. Jika mereka antusias memperhatikan aktifitas dan kebutuhan siswa, maka siswa didik pun akan mengembangkan aktifitas dan kreatifitasnya dengan baik, antusias, giat dan aktif dalam pembelajaran. Pengembangan persiapan mengajar harus memperhatikan minat dan perhatian peserta didik terhadap materi yang dijadikan bahan ajar. Guru bukan hanya sebagai transformator, tetapi harus berperan sebagai motivator yang dapat membangkitkan gairah belajar, serta mendorong siswa untuk belajar dengan menggunakan berbagai variasi media, dan sumber belajar yang sesuai.

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan tersebut merupakan permasalahan yang menarik untuk dikaji terutama upaya peningkatannya. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan

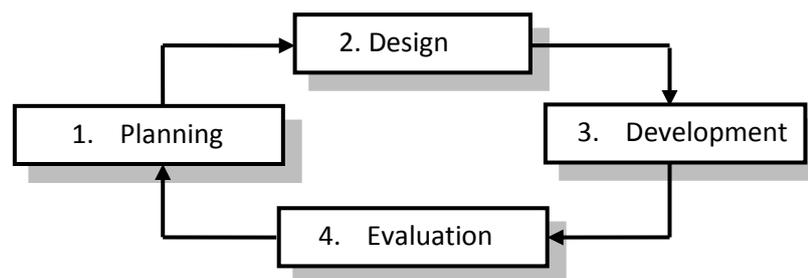
minat yang baru serta rangsangan kegiatan belajar, bahkan media bisa membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu peningkatan kreatifitas dan hasil belajar siswa. Penyampaian pesan serta isi pelajaran dapat dijalankan dengan maksimal. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Motor Starter Untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur”.

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan penelitian ini adalah: 1) Membuat produk pengembangan metode pembelajaran demonstrasi audio video untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada mata diklat motor starter di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur, 2) Untuk mengetahui efektifitas produk pengembangan video pembelajaran terhadap peningkatan kreatifitas dan hasil belajar siswa pada mata diklat motor starter di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*research & development*) yang dikembangkan oleh oleh Fiskha Ayuningrum, 2012 dengan proses empat tahap:



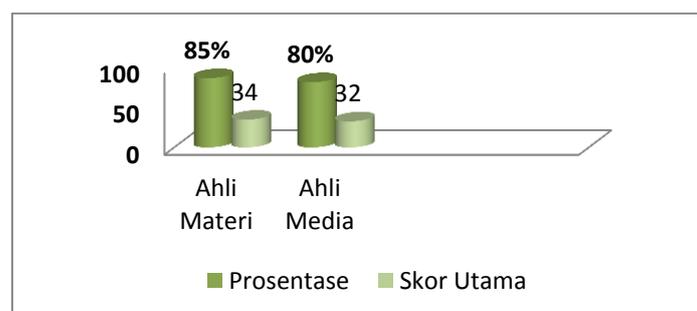
Penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan dengan empat langkah yaitu: (1) *planning*: menentukan kebutuhan dan tujuan, mengumpulkan sumber, menghasilkan gagasan, dan (2) *Design*: membuat *storyboard*, mempersiapkan skrip, dan (3) *development*: memproduksi video dan audio, memprogram materi, serta (4) *Evaluation*: mengevaluasi validasi dan revisi. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur Magelang. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2014.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI OA dan OB SMK Muhammadiyah 2 Borobudur Magelang tahun ajaran 2013/2014.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan yaitu metode angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kreatifitas dan tingkat kelayakan media video pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, Proses pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui empat tahap yaitu: a) Perencanaan (*Planning*), yaitu dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan alasan yang mendasari sehingga media ini dibutuhkan, pengumpulan sumber yang didapat dari buku, dan menyusun gagasan. b) Tujuan (*Design*) yaitu pembuatan *flowchart*, dan *storyboard*. c) Pengembangan (*Development*) yaitu produksi audio dan video berdasarkan skrip yang sudah divalidasi. d) Evaluasi (*Evaluation*), setelah produk video pembelajaran selesai, maka video divalidasi oleh para ahli materi dan media (dosen) agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.



Produk video pembelajaran ini bisa diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata diklat *motor starter*. Efektifitas penggunaan media video pembelajaran ini terbukti dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan jumlah siswa 39 memperoleh skor rata-rata 72,82% dan kelas eksperimen dengan jumlah siswa 39 yang menggunakan video pembelajaran *service motor starter* dengan hasil belajar 82,56%. Terjadi peningkatan hasil

belajar antara siswa kelas kontrol dengan eksperimen sebesar 9.74%, sedangkan tingkat kreatifitas belajar siswa sebesar 75.8% dengan kategori baik. Berdasarkan data diatas, maka media pembelajaran service motor starter tersebut dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur Magelang.

## SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan media pembelajaran pada penelitian ini dilakukan melalui empat tahap yaitu: a) Perencanaan, dengan menganalisis kebutuhan , pengumpulam sumber , dan menyusun gagasan. b) Tujuan (*Design*) yaitu pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan skrip kemudian memvalidasi dan merevisi. c) Pengembangan (*Development*) yaitu produksi audio dan video berdasarkan skrip kemudian divalidasi oleh para ahli agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. d)Evaluasi, yaitu sebelum diterapkan sebagai media pembelajaran video harus divalidasi dan diuji cobakan kepada peserta didik.
2. Efektifitas penggunaan media video pembelajaran ini terbukti dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan jumlah siswa 39 memperoleh skor rata-rata 72,82% dan kelas eksperimen dengan jumlah siswa 39 yang menggunakan video pembelajaran *service motor starter* dengan hasil belajar 82,56%. Terjadi peningkatan hasil belajar antara siswa kelas kontrol dengan eksperimen sebesar 9.74%, sedangkan tingkat kreatifitas belajar siswa sebesar 75.8% dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk sekolah hendaknya menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia di semua kompetensi lain pada mata pelajaran kompetensi kejuruan.
2. Untuk pengembang berikutnya, disarankan untuk mengkaji lebih dalam pada saat pemilihan materi, pemilihan *software* yang digunakan, dan komposisi warna serta gambar agar dapat menghasilkan media yang layak untuk disajikan dalam bentuk multimedia pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Conny R. Semiawan (2009). *Kreatifitas dan Keberbakatan*. Jakarta: PT Indeks.
- Fiskha Ayuningrum (2012). *Pengembangan media video pembelajaran untuk kompetensi Mengolah Soup Kontinental pada kelas X di SMK N 2 Godean*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kustandi dan Sutjipto (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Martinis Yamin (2010). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Nana Syaodih Sukmadinata (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngainun Naim (2009). *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar .
- Ngalim Purwanto (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Bandung: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Utami Munandar (2012). *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat* . Jakarta: PT Asdi Mahasatya.