

EFEKTIFITAS PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA DIKLAT PENGUKURAN TEKNIK PADA SISWA KELAS X SMK HASYIM ASY'ARI PURWOREJO TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Oleh: Syamsu Duha, Suyitno.
Pendidikan Teknik Otomotif FKIP UMP Purworejo
e-mail : syamsudafa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya Hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran produktif pengukuran teknik masih rendah, selain itu nilainya juga belum memenuhi KKM dan dalam penyampaian materi masih menggunakan menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada peserta didiknya, Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar dengan Efektifitas Penerapan Multimedia Interaktif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Research and Development (R&D) Dengan 10 tahap Penelitian diantaranya, Tahap Potensi dan Masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, Validasi Desain, Ujicoba Pemakaian, Revisi Produk, Ujicoba produk, Revisi desain, Revisi Produk, dan Produksi Masa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, metode tes, metode angket dan metode dokumentasi. Hasil pengujian kelayakan untuk media pembelajaran alat ukur teknik adalah meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek luaran/output pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan kategori layak sebesar 36,2%. Sedangkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah Penerapan Multimedia Interaktif dapat digunakan ke depannya sebagai alternatif dalam pembelajaran yang mengupayakan peningkatan keaktifan belajar.

Kata Kunci: Keaktifan, Multimedia Interaktif. Macromedia flash 8

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam mendukung secara langsung orientasi pembangunan nasional, khususnya dalam penyiapan tenaga kerja terampil dan terdidik yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Pendidikan Kejuruan merupakan sistem pendidikan yang menuntut peserta didiknya untuk dapat menguasai kompetensi tertentu sesuai dengan jurusan yang diambil (UUSPN No. 20 tahun 2003). Mutu lulusan suatu pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan dalam suatu lembaga pendidikan.

Kemajuan suatu bangsa di masa sekarang dan akan datang dapat dilihat dari kualitas pendidikan bangsa tersebut, pendidikan yang kita butuhkan adalah

pendidikan yang dinamis, dan terbuka untuk menerima masukan-masukan dari perkembangan zaman dan teknologi. Keterbukaan dunia pendidikan tersebut tentunya harus mempertahankan yang baik dan meniadakan yang buruk, sehingga anak didik tumbuh besar menjadi insan-insan yang mengerti tentang apa yang telah, sedang, dan akan dihadapi, serta mengerti apa potensi-potensi diri dan potensi-potensi yang dimiliki bumi pertiwi, sehingga membentuk siswa yang memiliki karakter guna membangun bangsa.

Pendidikan yang diselenggarakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan kelanjutan untuk mengolah skill dan wawasan siswa dalam melatih keterampilan sebagai bekal tenaga kerja ke dunia usaha atau dunia industri, dapat dikatakan pendidikan sekolah menengah kejuruan sebagai masa pengembangan proses untuk melatih keterampilan bagi siswa baik dalam cara berfikir maupun cara menguasai mata pelajaran, tidak sedikit siswa yang memasuki Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki kemampuan dan keterampilan yang sama, tetapi mereka ada yang sudah paham dalam menerima pelajaran dan ada yang merasa kebingungan dalam belajar, mata pelajaran produktif di SMK sesuai jurusan yang ada sangatlah penting sekali untuk melatih skill pada masing-masing peserta didik, salah satunya yaitu mata pelajaran *power train* yang mengaitkan mata pelajaran keseluruhan tentang pemindah daya atau perpindahan tenaga dari mesin sampai ke roda, dapat diurutkan dari mulai kopling, transmisi, *propeller shaf*, diferensial dan poros penggerak roda.

Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*, karena metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Terdapat 10 langkah utama dalam prosedur penelitian dan pengembangan ini, langkah prosedur pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut: (1) Tahap Potensi dan Masalah. (2) Pengumpulan Data. (3) Desain Produk. (4) Validasi Desain. (5) Uji Coba Pemakaian. (6) Revisi Produk. (7) Uji Coba Produk. (8) Revisi Desain. (9) Revisi Produk. (10) Produksi Masal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan kelayakan media hasil validasi ahli materi (dosen) maka diketahui bahwa untuk tanggapan ahli materi mendapat persentase skor 70 %. Secara keseluruhan media pembelajaran *pengukuran teknik* dilihat dari aspek tanggapan ahli menurut tabel penilaian kriteria validasi media, media pembelajaran termasuk kriteria **valid**.

Berdasarkan perhitungan kelayakan media hasil validasi ahli media maka diketahui bahwa untuk aspek tanggapan ahli media mendapat persentase skor 70%, Secara keseluruhan media pembelajaran dilihat dari aspek tanggapan ahli media adalah 70%. Sehingga menurut tabel penilaian kriteria validasi media, media pembelajaran termasuk kriteria **cukup valid**.

Berdasarkan perhitungan kelayakan media maka diketahui bahwa untuk hasil responden siswa uji coba kelompok besar mendapatkan persentase skor 80%. Secara keseluruhan media pembelajaran dilihat dari aspek responden siswa 80 %. Sehingga menurut tabel penilaian kriteria validasi media, media pembelajaran termasuk kriteria **valid**.

Perhitungan kelayakan media hasil uji coba pembelajaran maka diketahui bahwa untuk hasil responden siswa uji coba pembelajaran mendapatkan persentase skor 89,58 %. Sehingga menurut tabel penilaian kriteria validasi media, media pembelajaran *Pengukuran Teknik* pada tahap uji pembelajaran termasuk kriteria **valid**.

Pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran interaktif memiliki prestasi belajar yang lebih baik dari pada pembelajaran biasa. Hasil perhitungan uji t kelas control dan kelas eksperimen mendapatkan hasil t hitung -0,30517 dan hasil t table 1,669 sehingga keputusan H_0 diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media video pembelajaran alat ukur teknik melalui beberapa tahap antara lain :
 - a. Pembuatan video dengan penggunaan alat ukur teknik
 - b. Editing video
 - c. Pembuatan media menggunakan *macromedia flash 8* dengan menambahkan video yang sudah di buat.
 - d. Editing media pembelajaran.

Hasil pengujian kelayakan untuk media pembelajaran alat ukur teknik adalah meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek luaran/output pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan kategori layak sebesar 36,2%. Sedangkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran pengukuran teknik sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian maka saran peneliti adalah: (1) Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa media video pembelajaran alat ukur teknik berdasarkan pengujian hasil dari peserta didik layak untuk digunakan, oleh karena itu dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar disekolah. (2) Diharapkan adanya penelitian

lebih lanjut terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran video alat ukur teknik pada kelas X SMK Hasyim As'ary, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.