

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM REM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMK YEPEKA PURWOREJO

Oleh : Henry Cahyo Sumargo, Widiyatmoko

Pendidikan Teknik Otomotif, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo

E-mail : inong_blonong@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa SMK YEPEKA terhadap pembelajaran sistem REM. Hal ini ditandai dengan rendahnya hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Meningkatkan minat belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan ialah RnD (research and Development). Sebagai subyek adalah siswa kelas XI TKR SMK YEPEKA Purworejo, yang berjumlah 15 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode, angket dan tes. Setelah data diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik deskripsi persentase. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran sistem REM dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI TKR A SMK YEPEKA. Hal ini terlihat dari hasil angket minat belajar siswa sebesar 62,75%. Sementara itu tes hasil belajar siswa sebesar 86,67. Peningkatan minat belajar siswa ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Rata-rata nilai siswa 74,62 dengan ketuntasan 93,33%. Sehingga model pembelajaran dengan media pembelajaran digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran yang mengupayakan peningkatan minat serta hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, minat belajar.

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dan memerlukan perhatian khusus dari semua lapisan masyarakat, bukan hanya pemerintah yang bertanggung jawab atas keberhasilan dan kemajuan pendidikan di Indonesia akan tetapi semua pihak baik guru, orang tua, maupun siswa sendiri ikut bertanggung jawab. Pendidikan Nasional sedang mengalami perubahan yang cukup mendasar yang diharapkan dapat memecahkan berbagai masalah pendidikan. Masalah pokok yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah yang berhubungan dengan mutu atau kualitas pendidikan yang masih rendah. Rendahnya kualitas pendidikan ini terlihat dari capaian daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang masih rendah pula.

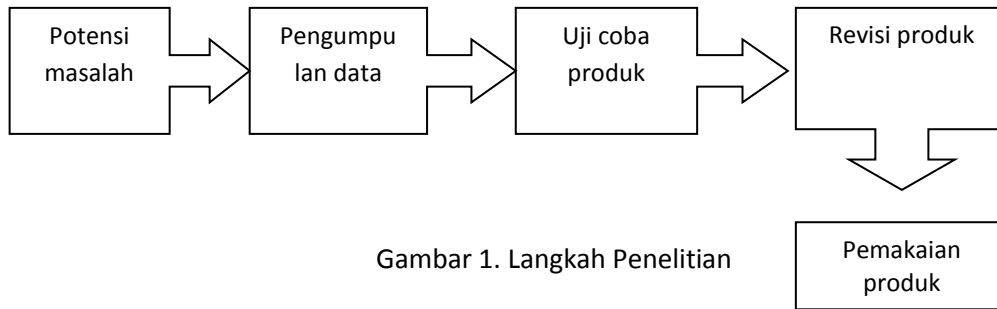
Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang di serahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan

dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani atau rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan di desain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa). Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu hal di luar diri. Semakin kuat atau kuat dengan hal tersebut, akan semakin besar minat yang timbul.

Saat ini penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan didalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Untuk itulah seorang guru dituntut harus kreatif didalam pembuatan media tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu menggunakan media *Macromedia flash player 8*. Dengan menggunakan media ini, siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan daripada hanya menggunakan metode ceramah. *Macromedia flash* sering digunakan untuk membuat media presentasi maupun media pembelajaran. Hal ini karena lebih menarik dan dapat didesain sesuai dengan kebutuhan. Untuk membuat suatu media pembelajaran dengan *macromedia flash*, tidak diharuskan memiliki keahlian khusus. Akan tetapi, jika sudah memiliki keahlian dalam desain grafis maka sangat membantu.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian pendidikan yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian dan pengembangan (*research and development*), yaitu untuk menghasilkan produk berupa animasi video, dan menguji keefektifan *macromedia flash* tersebut dengan pengembangan media pembelajaran sistem REM untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMK YEPEKA Purworejo.

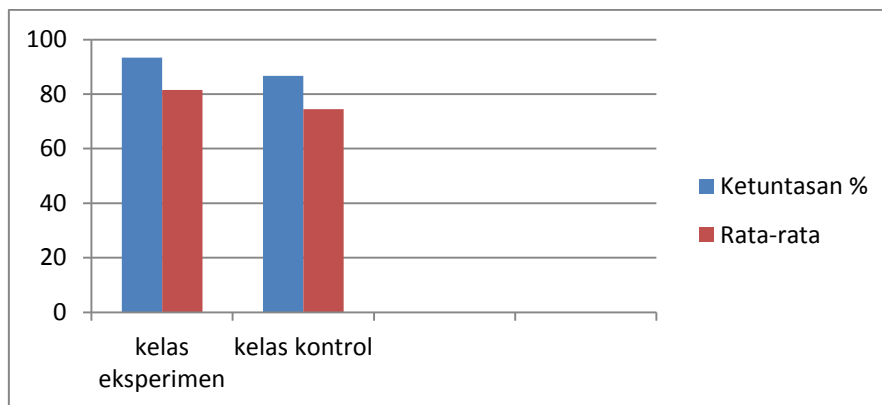


Gambar 1. Langkah Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Hasil analisis data hasil evaluasi kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Kriteria	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1	Nilai tertinggi	83	80
2	Nilai terendah	60	60
3	Nilai rata-rata kelas	74,62	71,87
4	Banyak siswa yang tuntas belajar	14	11
5	Banyak siswa yang tidak tuntas	2	4
6	Ketuntasan klasikal	93.33%	86.67%



Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai



Gambar 3. Grafik Minat Belajar siswa Kelas Eksperimen

Dengan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen (kelas XI TKR A) yaitu 74,62 dan hasil minat belajar sebesar 62,75% dan nilai rata-rata kelas kontrol (kelas XI TKR B) yaitu 71,87. Terdapat selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 2,75 dan juga hasil nilai rata-rata kelas eksperimen sudah di atas KKM. Dari analisis diatas terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belum menggunakan media pembelajaran dan yang sudah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran sistem REM sepeda motor dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XI TKR SMK YEPEKA Purworejo.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pembuatan media pembelajaran digital mata pelajaran sistem rem adalah (1) Menetapkan mata pelajaran yang akan dikembangkan, (2) Melakukan penelitian pendahuluan, (3) Pengembangan materi, (4) Rancangan media pembelajaran, (5) Mengembangkan bentuk produk, (6) Validasi oleh ahli media dan ahli materi, (7) Analisis (8) Revisi I (9) Uji coba kelompok kecil (10) Analisis hasil uji coba kelompok kecil (11) revisi II, (12) Uji coba kelompok besar, dan Analisis hasil uji coba kelompok besar (14) Produk akhir.
2. Dari hasil penelitian dan pembahasan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran sistem rem dengan menggunakan *macromedia flash 8* lebih baik jika dibandingkan minat belajar menggunakan metode konvensional. Minat belajar siswa meningkat hal ini diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen (kelas XI TKR A) yaitu 74,62 dengan minat belajar sebesar 62,75%. Dan nilai rata-rata kelas kontrol (kelas XI TKR B) yaitu 71,87.

Agar produk yang dihasilkan bisa dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, maka ada beberapa saran yang terkait dengan media pembelajaran sistem EFI ini, antara lain :

1. Untuk para guru hendaknya menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia di semua kompetensi lain pada mapel kompetensi kejuruan. Serta melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk menunjang media pembelajaran tersebut.
2. Untuk pengembang berikutnya agar lebih kreatif serta menemukan ide-ide baru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga akan timbul minat dan juga akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang lain terutama yang menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Nusa putra. 2012. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.