

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBEAJARAN AUDIO VIDEO PEMELIHARAAN SEPEDA MOTOR MATIC KELAS X TSM DI SMK TAMAN KARYA MADYA PERTAMBANGAN KEBUMEN

Oleh: Nur Aini Prasetyo

Pendidikan Teknik Otomotif, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo,

E-mail: prasetyoaini99@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah 1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran audio video pemeliharaan *Continously Variable Transmision* sepeda motor matic pada kelas X TSM di SMK Taman Karya Madya Pertambangan Kebumen, 2) untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran audio video pemeliharaan *Continously Variable Transmision* sepeda motor matic pada kelas X TSM di SMK Taman Karya Madya Pertambangan Kebumen, 3) untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran audio video pemeliharaan *Continously Variable Transmision* sepeda motor matic pada kelas X TSM di SMK Taman Karya Madya Pertambangan Kebumen.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *R and D (Research and Development)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TSM A SMK TKM Pertambangan Kebumen tahun pelajaran 2015/2016, yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas X TSM B SMK TKM Pertambangan Kebumen tahun pelajaran 2015/2016, yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode angket dan instrumen tes. Setelah data diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik deskripsi presentase.

Hasil analisis data hasil evaluasi kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol 75 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 79. Terdapat selisih antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dan juga hasil nilai rata-rata kelas eksperimen sudah diatas KKM. Dari analisis data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belum menggunakan media pembelajaran dan siswa yang sudah menggunakan menggunakan media pembelajaran. Dari hasil belajar tersebut, maka dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan prestasi siswa terhadap pemahaman materi. Media pembelajaran audio video pemeliharaan sepeda motor matic dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di SMK TKM Pertambangan Kebumen.

Kata Kunci: Media pembelajaran, audio video, sepeda motor matic.

PENDAHULUAN

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membuat perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Hal ini menuntut manusia untuk berfikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Oleh karena itu, agar dunia pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan teknologi perlu adanya upaya penyesuaian yang terkait dengan faktor-faktor pengajaran di dalam kelas, dan salah satu faktor tersebut yakni media pembelajaran

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki mutu belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar selalu melibatkan guru dan murid. Guru sangatlah berperan penting dalam proses belajar mengajar karena kreatifitas guru dalam merancang, memilih, melakukan pendekatan teknik mengajar dan pemanfaatan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien sangat diperlukan.

Peran guru dalam proses pembelajaran di kelas sangat penting dalam merangsang motivasi, minat, kreativitas dalam pembelajaran dan senantiasa menduduki posisi yang sangat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Guru juga harus berani dan mempunyai kemauan kuat untuk berubah, terbuka terhadap ide-ide baru darimana pun datangnya, toleran terhadap perbedaan pendapat sehingga berbagai gagasan dari masyarakat memperoleh tempat yang terhormat, ada rasa aman untuk mengekspresikan pikiran tanpa merasa takut salah dan mempunyai motivasi kuat untuk berprestasi serta dapat menumbuhkan etos kerja yang bagus.

Seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran seoptimal dan semaksimal mungkin, sekurang-kurangnya guru dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif, efisien dan inovatif meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan yang di harapkannya. Seorang guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran baru yang akan digunakan apabila media pembelajaran yang telah ada masih kurang efektif.

“Produk multimedia ini bisa digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan pemahaman materi pengukuran teknik. Ada perbedaan hasil belajar siswa. Media interaktif pengukuran teknik lebih efektif dari pada media konvensional. Ini dapat di lihat dari perbedaan antara kelas kontrol (konvensional) dengan nilai rata-rata 69,78 dan kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 78,83”.(Suyitno. 2016:109)

Tingkat keberhasilan dalam pemahaman suatu materi antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya berbeda-beda. Ada siswa yang daya serapnya tinggi dan ada siswa yang membutuhkan waktu lama untuk memahami suatu materi. Setelah dilakukan

survei lapangan tanggal 7 Mei 2015 di SMK Taman Karya Madya Pertambangan Kebumen dan berdasarkan hasil wawancara serta diskusi dengan guru kompetensi keahlian Teknik Sepeda Motor Bapak Rohmat, S.Pd terhadap tingkat keberhasilan yang dicapai siswa pada pembelajaran pemeliharaan sepeda motor matic, dapat dikatakan tingkat keberhasilan siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil survei rendahnya tingkat keberhasilan belajar yang dicapai siswa ini ternyata karena metode pembelajaran konvensional yang diterapkan guru dalam mengajar kurang mampu menarik perhatian siswa, dengan penggunaan metode konvensional ini guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran audio video merupakan alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan dalam pembelajaran yang mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Video mempunyai kemampuan merekam banyak kejadian dalam kurun waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas disertai dengan gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, mampu menarik perhatian siswa bila dibandingkan dengan yang lainnya. Namun dalam media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Proses pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis audio video memerlukan banyak biaya yang tidak sedikit dan waktu yang cukup lama, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.

Media pembelajaran audio video merupakan alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan dalam pembelajaran yang mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Video mempunyai kemampuan merekam banyak kejadian dalam kurun waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas disertai dengan gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, mampu menarik perhatian siswa bila dibandingkan dengan yang lainnya. Namun dalam media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Proses pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis audio

video memerlukan banyak biaya yang tidak sedikit dan waktu yang cukup lama, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.

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.

Tempat penelitian adalah di SMK Taman Karya Madya Pertambangan Kebumen, dengan alamat Jalan Cincin Kota No 18 Kecamatan Karang Sari Kabupaten Kebumen, karena di SMK ini penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2016 sampai bulan Februari 2016.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Taman Karya Madya Pertambangan Kebumen Tahun Ajaran 2015/2016 yang mendapatkan materi Pemeliharaan Sepeda Motor Matic yaitu kelas X TSM yang terdiri dari 27 siswa. Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai sampel adalah dua kelas, yaitu kelas X TSM A dan X TSM B. Kelas X TSM B sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan kelas X TSM A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Audio video. Cara menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan cara mengundi menggunakan koin.

Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner (angket) dan test. Instrument penelitian ini ada dua yaitu lembar tes dan angket.

Teknik analisis data meliputi kriteria interpretasi data dan pengolahan data. Dalam pengembangan media animasi pembelajaran, media yang dikatakan berhasil dan sesuai dengan tingkat kriteria apabila mencapai kriteria skor 60%. Maka media animasi pembelajaran ini bisa dimanfaatkan sebagai media instruksional dalam kegiatan belajar mengajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan enam macam data, yaitu: (1) data hasil validasi ahli materi, (2) data hasil validasi ahli media, (3) data hasil uji coba satu-satu, (4) data hasil uji coba kelompok kecil, (5) data hasil implementasi produk akhir, dan (6) data hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Pembahasan

a. Perencanaan dan pengembangan produk

Prosedur pengembangan penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan pada Bab III terdiri dari 5 langkah utama yaitu: analisis kebutuhan pengembangan, pengembangan desain pembelajaran, pengembangan desain produk multimedia, evaluasi formatif produk awal, implementasi produk akhir dan evaluasi sumatif

b. Proses pembuatan

Proses pembuatan meliputi pengembangan produk media pembelajaran *Audio Video* mata pelajaran pemeliharaan *continuously variable transmission* sepeda motor matic dalam penelitian ini menggunakan prinsip-prinsip desain pengembangan multimedia. Aplikasi program yang digunakan untuk memproduksi *software* multimedia menggunakan *Camtasia Studio*.

c. Hasil analisis data

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis kembali berdasarkan masing-masing komponen dalam setiap angket dan lembar soal yang diberikan. Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana multimedia yang dikembangkan itu dapat digunakan, serta bagian-bagian mana yang masih perlu direvisi agar multimedia yang dikembangkan benar-benar dapat digunakan untuk pencapaian efektivitas pembelajaran.

3. Kajian Produk Akhir

Mmedia pembelajaran *Audio Video* mata pelajaran pemeliharaan *continuously variable transmission* sepeda motor matic dikembangkan berdasarkan studi pendahuluan yang mendasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dijabarkan

pada sub perencanaan. Sementara untuk pengembangan media menggunakan *Camtasia Studio*.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan media audio video menggunakan perangkat lunak *camtasia studio* sebagai sarana pengembangan video penelitian. 2) Dari semua uji coba yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran audio video pemeliharaan *Continously variable Transmision (CVT)* sepeda motor pada penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. 3) Produk multimedia ini bisa digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan prestasi siswa terhadap pemahaman materi. Karena ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol 75 yang belum menggunakan multimedia pembelajaran *oudio video* dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 79 yang telah menggunakan media pembelajaran.

Agar produk yang dihasilkan bisa dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, maka ada beberapa saran yang terkait dengan media pembelajaran pemeliharaan *continously variable transmision (cvt)* ini, antara lain : 1) Untuk sekolah hendaknya menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia di semua kompetensi lain pada mata pelajaran kompetensi kejuruhan. 2) Untuk pengembang berikutnya mengkaji lebih dalam pada saat pemilihan materi, pemilihan *software* yang digunakan, dan komposisi warna dan gambar, karena agar dapat menghasilkan media yang layak untuk disajikan dalam bentuk multimedia pembelajaran. 3) Perlu dilakukan penelitian lanjutan sampai pada tahap uji coba efektifitas media dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau penelitian eksperimen yang melibatkan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, suharsimi.2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ari. 2013. *Belajar bongkar dan service cvt*. Dikses dari <http://aripitstop.com/2013/06/15/belajar-bongkar-dan-service-cvt-yuk/> Pada tanggal 22 Mei 2015

- Arsyad, azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Ombak
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hamalik, O. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Komsiyah, Indah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras
- Kurniawan, Dafit. 2013. *Pembuatan Media Pembelajaran Tune Up Toyota Kijang 5k Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMK PN Purworejo*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Purworejo. Purworejo
- Kustadi, C. & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sadiman, Arief., R.Rahardjo, AnungHaryono, Hardjito. 1986. *Media Pendidika, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatanya*. Jakarta: Raja Wali
- Setiawan, wawan, 2012. *Teknik Praktis Merawat Dan Mereparasi Sepeda Motor Matik*. Bandung: CV Pustaka Grafika
- Slametto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soekamti, Toeti, dkk. 1992. *Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dierjen Dikti PAU-Universitas Terbuka
- Sudjana, Nana. 2006. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- , 2014. Diakses dari <http://www.matickita.com/tips-mudah-buat-matickers-merawat-pulley-cvt/> Pada tanggal 21 Mei 2015
- Sutikno, M.Sabry. 2007. *Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna*. Mataram: NTP Press
- Zaif. 2012. *Pengertian Hasil Belajar*. Dikses dari <https://zaifbio.wordprwss.com/2012/090/02/pengertian-hasil-belajar/> Pada tanggal 10 Juni 2015
- Suyitno. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal jptk.uny Vol 23, No 1 (2016)* . <http://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/9359>. Di akses 30 Mei 2016.