

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VIDEO *OVER HAUL* (OH) SEPEDA MOTOR MATIC KELAS XI TSM DI SMK PN 2 PURWOREJO

Oleh : Arief Yuli Kurniawan, Pendidikan Teknik Otomotif, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo, E-mail : revzull@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran audio video *over haul* (OH) sepeda motor matic pada kelas XI TSM di SMK PN2 Purworejo, untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran audio video *over haul* (OH) sepeda motor matic pada kelas XI TSM di SMK PN2 Purworejo, untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran audio video *over haul* (OH) sepeda motor matic pada kelas XI TSM di SMK PN2 Purworejo, untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap media pembelajaran audio video *over haul* (OH) sepeda motor matic pada kelas XI TSM di SMK PN2 Purworejo, untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran audio video *over haul* (OH) sepeda motor matic pada kelas XI TSM di SMK PN2 Purworejo.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *R and D (Research and Development)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TSM A SMK PN2 Purworejo tahun pelajaran 2014/2015, yang berjumlah 30 siswa. 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 73,67 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 77,00. 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 *over haul* sepeda motor matic dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di SMK PN 2 Purworejo.

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

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki mutu pembelajaran. Dalam proses pembelajaran selalu melibatkan guru dan siswa. 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 apabila media pembelajaran yang telah ada masih kurang efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil survei lapangan pada tanggal 9 April 2015 di SMK PN2 Purworejo, nampak para siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran *over haul* (OH) sepeda motor matic. Idealnya dalam suatu pembelajaran, 70% siswa harus mampu mencapai hasil di atas batas ketuntasan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan disekolah yaitu 70. Namun berdasarkan dari hasil survei lapangan tersebut diperoleh hasil ujian tengah semester yang menunjukkan bahwa pada mata pelajaran *over haul* sepeda motor, sebagian besar siswa mendapatkan hasil belajar yang tergolong rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil nilai-nilai siswa masih dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Pada pembelajaran *over haul* sepeda motor matic merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak dan suara, oleh karena itu, media pembelajaran audio video merupakan media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses *over haul* (OH) sepeda motor matic yang disesuaikan dengan pembelajaran secara detail dan terperinci.

Menurut Cecep & Bambang (2013: 1) media adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/ pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

media pembelajaran audio video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, melaporkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajar keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

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 PN 2 Purworejo, karena di SMK ini penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2015.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK PN2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 60 siswa. Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai subjek adalah dua kelas, yaitu kelas XI TSM A dengan jumlah siswa 30 dan XI TSM B. Kelas XI TSM A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dan kelas XI TSM B dengan jumlah siswa 30 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah.

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

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

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan enam macam data, yaitu: data hasil validasi ahli materi, data hasil validasi ahli media, data hasil uji coba satu-satu, data hasil uji coba kelompok kecil, data hasil implementasi produk akhir, serta 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 *over haul* 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.

d. Kajian Produk Akhir

media pembelajaran *Audio Video* mata pelajaran *over haul* 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) Dari semua uji coba yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran audio video *over haul* sepeda motor pada penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.. 2) 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 73,67 yang belum menggunakan multimedia pembelajaran *oudio video* dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 77 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 *tune up* toyota kijang 5K ini, antara lain : 1) Untuk sekolah hendaknya menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia di semua kompetensi lain pada mata pelajaran kompetensi kejuruan. 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

Arsyad, azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Ombak

Budiyono. 2004. *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

- I Kadek Suartama. 2012. Diakses dari <http://ikadeksuartama.blogspot.com/2012/08/pengembangan-multimedia.html> pada tanggal 27 Mei 2013.
- 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
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Nana Sudjana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nusa putra. 2012. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Setiawan, wawan,.2012. *Teknik Praktis Merawat Dan Mereparasi Sepeda Motor Matik*. Bandung: CV Pustaka Grafika
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Renika Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Widiarto, sonny. 2012. Diakses dari <http://staff.unila.ac.id/sonnywidiarto/files/2011/11/Membuat-Video-Tutorial-dengan-Camtasia-Studio-7.pdf>
- _____ 2015. Diakses dari auto-find.blogspot.com/2008/11/tune-up-dan-overhaul.html pada tanggal 28 April 2013