

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI PERBAIKAN UNIT KOPLING

EFFECT OF INTERACTIVE BASED LEARNING MEDIA WITH MACROMEDIA FLASH APPLICATION TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES OF STANDARD EQUIPMENT COMPETENCE REPAIR CLUTCH UNIT

Oleh:

Gurhan Wibisono Putro dan Muhkamad Wakid
Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Email: wibigurhan@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan tanggapan siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif pada standar kompetensi perbaikan unit kopling. Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas XI Progam Keahlian Teknik Kendaraan Ringan (TKR) 2 di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus pada kompetensi dasar mengidentifikasi komponen-komponen kopling, menjelaskan fungsi komponen kopling, menjelaskan cara kerja kopling. Teknik pengumpulan data hasil belajar siswa dilakukan melalui tes yang berupa soal tes obyektif. Data dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada data awal hanya mencapai 6,2 dengan persentase ketuntasan klasikal 59,09%. Setelah diterapkan media pembelajaran interaktif pada siklus I rata-rata hasil belajar mencapai 6,9 pada persentase ketuntasan klasikal 70,83%, sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 7,6 pada persentase ketuntasan klasikal 79,17%. Tanggapan siswa mengenai media pembelajaran adalah 100% menyenangkan dan dapat membantu memahami materi pelajaran, akan tetapi 69% masih membutuhkan penjelasan dari guru.

Kata Kunci : Media interaktif, Hasil belajar, Perbaikan unit kopling.

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the improvement of student learning outcomes after the implementation Interactive-based learning media on standard competency repair clutch unit. This research is a classroom action research with research subjects are grade XI TKR 2 students at vocational high school of muhammadiyah 3 yogyakarta. This research was conducted in two cycles of identified clutch component basic competencies, Explains the function of clutch components, Explains how the clutch works. The data collection technique of student learning outcomes is through objective test questions. Data were analyzed descriptively using percentages. The results of the study showed that the implementation of interactive-based learning media with can improve student learning outcomes. The average score of student learning outcomes in pre-cycle only reached 6.2 with the percentage of 59.09% classical completeness. After the implementation of interactive-based learning media instructional media in the first cycle the average score of learning outcomes reached 6.9 on the percentage of classical completeness 70.83%, while on the second cycle the average score of learning outcomes increased to 7.6 on the percentage of classical completeness 79.17%. Student responses to the interaktif-based learning is 100% fun and can help in understanding the subject materials, but still need 69% explanation from the teacher.

Keywords: Interactive based media, learning outcomes, the repair of clutch component

PENDAHULUAN

Menurut Pasal 15 Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK

mendidik siswa-siswi agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai juru teknik dalam bidang teknologi yang sesuai dengan program studi yang dimasuki siswa tersebut.

Banyak cara yang bisa digunakan untuk bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam standar kompetensi perbaikan unit kopling. Secara garis besar kegiatan belajar mengajar dikatakan sukses dilihat dari pemahaman materi yang diajarkan yang kemudian disertai pencapaian ketuntasan belajar dari target yang telah ditentukan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru bergantung pula pada pemahaman guru terhadap model, metode dan media pembelajaran yang sekarang sudah semakin berkembang.

Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa agar lebih berkompeten adalah dengan memanfaatkan media yang bisa memberi gambaran pada siswa dengan jelas dan sesuai dengan aslinya. Hal ini agar siswa mempunyai gambaran tentang kompetensi yang disampaikan serta siswa tertarik dan mengerti tentang pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Penerapan media pembelajaran interaktif adalah cara yang cukup efektif untuk bisa meningkatkan kompetensi siswa. Media ini dapat memberikan animasi yang menarik dan mampu membuat siswa lebih aktif berinteraksi sehingga siswa mempunyai gambaran tentang kompetensi yang diajarkan sehingga siswa lebih kompeten karena dengan media interaktif ini akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep yang abstrak serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan media ini pula, peserta didik akan merasa bahwa mereka seolah-olah terlibat didalam kegiatan itu sendiri, sehingga minat belajar akan timbul lebih besar lagi.

Selain itu setiap mapel mempunyai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM). KKM pada mapel PCPT yaitu 7,00 karena merupakan mapel produktif. Berdasarkan data *survey* awal yang berupa daftar nilai ujian, sebanyak 32,00% siswa kelas XI TKR 2 tidak memenuhi KKM untuk mapel teori PCPT khususnya pada standar kompetensi perbaikan unit kopling (terlampir). Data observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran. Ada yang berbicara dengan temannya dan beberapa siswa sibuk dengan aktifitas masing-masing berdasarkan wawancara dengan guru pengampu PCPT Unit Kopling pada tanggal 23 april 2015 (terlampir

Sehubungan dengan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang” Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada standar kompetensi perbaikan unit kopling kelas XI program keahlian Teknik Kendaraan Ringan (TKR) 2 di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

KAJIAN TEORI

Berdasarkan judul yang diambil peneliti, kajian teori yang diambil meliputi tentang tentang media pembelajaran dan hasil belajar.

Media Pembelajaran

Setiap bentuk komunikasi memerlukan media komunikasi, tidak terkecuali pada sebuah kegiatan pembelajaran. Diperlukan media yang tepat

untuk bisa menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima informasi. AECT (*Association for Education Communication Technology*) 1997, dikutip oleh Azhar Arsyad (2004: 3) memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk mengeluarkan pesan atau informasi. Sementara menurut Helmut Nolker dan Eberhard Schoenfeldt (1988 : 35) media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi yang harus diserap oleh siswa atau pihak yang diajar.

Macromedia Flash adalah suatu program animasi grafis yang banyak digunakan untuk karya-karya profesional di bidang animasi (Anonim, 2003: 1). Pendapat lain menyatakan bahwa *Macromedia Flash* adalah merupakan sebuah program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi (Rayandra ashyar, 2012: 187).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* adalah sebuah program aplikasi dalam komputer yang digunakan untuk membuat animasi yang menggunakan teknologi *audio visual* yang bisa membuat animasi yang menarik dan lebih interaktif.

Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku yang terus membaik seperti halnya pemuasan kebutuhan pribadi atau masyarakat yang lebih lengkap. (Oemar Hamalik, 2013: 28), sedangkan menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah proses usaha yang dilakukan

seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman berinteraksi dengan lingkungan. Berdasarkan dari uraian di atas, maka belajar menurut penulis adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja, disadari, dan perubahan tersebut relatif menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi siswa.

METODE PENELITIAN

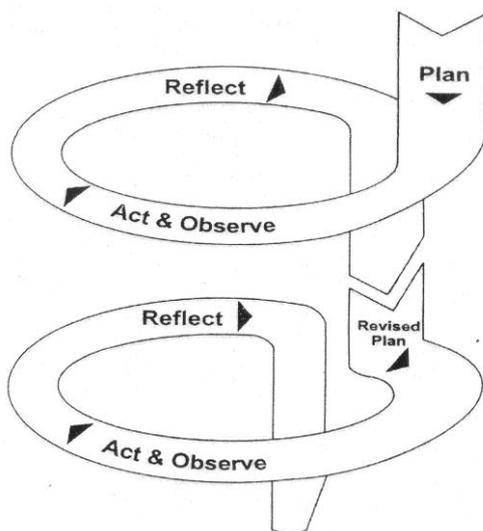
Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan Adalah penelitian tindakan kelas yang mencermati kegiatan pembelajaran yang diberikan tindakan sengaja dimunculkan dalam kelas untuk mengatasi masalah dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Penelitian tindakan adalah menguji cobakan suatu ide ke dalam situasi nyata dalam skala mikro yang dimana ide tersebut dapat memperbaiki kegiatan proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat di atas penelitian tindakan kelas lebih bertujuan untuk memperbaiki suatu pembelajaran yang hasilnya tidak digeneralisasikan.

Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian kolaboratif. Guru berperan sebagai pelaksana tindakan yang mengajar dengan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi *macromedia flash*, sedangkan peneliti berperan sebagai *observer*. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain penelitian model Kemmis

& Taggart yang terdiri dari empat komponen: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*) dan pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis & Taggart. Setiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas harus melalui tahap berikut ini: perencanaan, tindakan dan pengamatan, refleksi. Suharsimi Arikunto (2010: 132) menyatakan bahwa siklus akan diulangi apabila hasil penelitian belum tercapai. Alur yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan McTaggart

Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SMK Piri Sleman yang beralamat di Jl. Kaliurang Km.7,8 Sinduharjo, Ngaglik, Sleman. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 10 oktober 2015 sampai tanggal 29 oktober 2015.

Subjek Penelitian

Sesuai dengan judul yang peneliti ajukan Penerapan media pembelajaran

interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada standar kompetensi perbaikan unit kopling kelas XI TKR di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Jadi sesuai dengan judul di atas, subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI TKR 2 SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.

Teknik Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa adalah tes obyektif, dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu jenis saja yaitu tes obyektif pilihan ganda. Tes obyektif bentuk pilihan ganda yaitu memilih beberapa kemungkinan jawaban yang semuanya benar, tetapi hanya ada satu jawaban yang paling benar. Tugas siswa adalah memilih jawaban yang paling benar tersebut.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari pengumpulan data tersebut perlu dianalisis, sedangkan untuk menganalisis data tersebut perlu digunakan teknik analisis data sehingga data yang ada dapat diartikan dengan benar. Data penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan hasil belajar setelah dilakukannya tes. Hasil perhitungan tersebut juga digunakan untuk membandingkan antara kondisi awal sebelum dilakukan tindakan dengan hasil yang diperoleh setelah dilaksanakan tindakan berikut analisis data yang digunakan.

HASIL PENELITIAN

Siklus I**Perencanaan**

Hal – hal yang dilakukan pada tahap perencanaan ini antara lain sebagai berikut. (1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Standar Kompetensi perbaikan unit kopling. (2) Mempersiapkan komputer atau laptop sebagai alat pengoperasian media pembelajaran interaktif. (3) Mempersiapkan proyektor sebagai sarana pendukung guru mengajar di dalam kelas (4) Mempersiapkan soal evaluasi untuk siswa yang akan diberikan pada akhir siklus.

(5) Mempersiapkan peralatan pendukung untuk dokumentasi selama pembelajaran berlangsung, yaitu kamera.

Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada tahap ini secara lebih rinci adalah: (a) Alokasi waktu yang digunakan pada tahap kegiatan awal adalah 20 menit. Kegiatan diawali dengan mempersiapkan segala kebutuhan yang digunakan untuk penyajian media pembelajaran interaktif. Setelah persiapan awal kemudian kegiatan diawali dengan berdo'a setelah itu dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa. Setelah guru melakukan presensi kepada siswa maka kegiatan awal selanjutnya adalah apersepsi dan sedikit materi yang akan dibahas pada kegiatan penyajian materi. (b) Kegiatan pada tahap inti diawali dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi mengidentifikasi komponen kopling dan jenis-jenis kopling. Alokasi waktu pada tahap penggunaan media kurang lebih 100 menit. (c) Siswa dikondisikan

untuk merapikan barisan dan tempat duduknya, hal tersebut bertujuan agar siswa tidak melakukan penyimpangan seperti mencontek. Soal tes dan lembar jawab tes dibagikan pada setiap siswa. Guru akan langsung menegur siswa yang melakukan penyimpangan seperti mencontek, sehingga proses pelaksanaan evaluasi siklus I dapat berjalan dengan kondusif. Alokasi waktu untuk mengerjakan soal tes 35 menit yang direncanakan mundur 5 menit dikarenakan siswa masih belum selesai mengerjakan soal walaupun waktunya sudah habis. (d) Tahap ini dilakukan dengan alokasi waktu 15 menit. Guru memberikan sedikit gambaran materi yang akan disampaikan pada pertemuan mendatang dan akan ada tes pada pertemuan berikutnya.

Hasil Tes

Pada siklus I dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, nilai rata – rata siswa mencapai 6,9 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 70,83%. Berdasarkan analisis data tes evaluasi pada siklus I dapat dilihat dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kelulusan Siswa siklus I

No	Interval Nilai	Persentase	Jumlah Siswa	Keterangan
1	7-10	70,83%	17	Lulus
2	0-6.9	29,17%	7	Belum Lulus

Refleksi

Dalam kegiatan siklus I didapatkan hasil refleksi sebagai berikut: (1) Setelah melihat kekurangan pada proses pembelajaran

Pelaksanaan Tindakan

siklus 1, maka guru melakukan eksplorasi / menggali kemampuan siswa tentang materi yang disampaikan dengan cara membentuk kelompok diskusi kemudian melakukan persentasi di depan dan siswa lain memberikan pertanyaan kepada kelompok yang sedang persentasi. (2) Guru memperingatkan dengan tegas kepada siswa yang terlambat mengumpulkan jawaban agar kegiatan selanjutnya berjalan lancar. (3) Siswa diberitahu tentang materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya sehingga siswa diharapkan belajar tentang materi tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Siklus II

Perencanaan

Pada perencanaan siklus II juga disusun Rencana Pelaksanaan berikut : (1) Setelah melihat kekurangan pada proses pembelajaran siklus 1, maka guru mencoba menerapkan media pembelajaran interaktif dengan menambahkan metode diskusi. Hal ini guna mengantisipasi kejenuhan siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (2) Penambahan observer untuk tiap kelompok agar proses diskusi berjalan secara kondusif dan siswa lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran. (3) Guru memperingatkan dengan tegas kepada siswa yang terlambat mengumpulkan jawaban agar kegiatan selanjutnya berjalan lancar. (4) Siswa diberitahu tentang materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya sehingga siswa diharapkan belajar tentang materi tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Langkah – langkah pembelajaran pada siklus 2 tidak jauh berbeda dengan siklus 1. Tahap – tahap tersebut adalah sebagai berikut: (a) Alokasi waktu yang digunakan pada tahap awal adalah 25 menit. Kegiatan diawali dengan berdo'a setelah itu dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa. Setelah guru melakukan presensi kepada siswa maka kegiatan awal selanjutnya adalah apersepsi dan sedikit materi yang akan dibahas pada kegiatan penyajian materi. Guru menjelaskan secara garis besar materi yang akan disampaikan. (b) Kegiatan pada tahap inti diawali dengan metode ceramah guru menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi cara kerja kopling, dan jenis – jenis kopling, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok. Alokasi waktu pada tahap penggunaan media dan diskusi kurang lebih 100 menit. (c) Siswa dikondisikan untuk merapikan barisan dan tempat duduknya, hal tersebut bertujuan agar siswa tidak melakukan penyimpangan seperti mencontek. Soal tes dan lembar jawab tes dibagikan pada setiap siswa. Guru akan langsung menegur siswa yang melakukan penyimpangan seperti mencontek, sehingga proses pelaksanaan evaluasi siklus II dapat berjalan dengan kondusif. Untuk mengantisipasi kekurangan pada siklus II pengawasan terhadap siswa lebih dikedatkan lagi. Alokasi waktu untuk mengerjakan soal tes 35 menit sesuai yang direncanakan dan jawaban akan diambil walaupun pengerjaan soal belum selesai. (d) Tahap penutupan dilakukan dengan alokasi waktu 10 menit. Guru memberikan sedikit gambaran materi

yang akan disampaikan pada pertemuan mendatang. Selanjutnya guru memerintahkan siswa untuk berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Hasil Tes

Pada siklus II dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, nilai rata – rata siswa mencapai 7,6 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 79,17%. Berdasarkan analisis data tes evaluasi pada siklus II dapat dilihat dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kelulusan Siswa siklus II

No	Interval Nilai	Persentase	Jumlah Siswa	Keterangan
1	7-10	79,17%	19	Lulus
2	0-6.9	20,83%	5	Belum Lulus

Refleksi

Dalam kegiatan siklus II didapatkan hasil refleksi sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa meningkat dibandingkan siklus I. (2) Keaktifan siswa meningkat dibandingkan siklus I. (3) Proses pembelajaran berjalan dengan baik dan alokasi waktu pada tahapan inti sudah sesuai rencana. (4) Meskipun demikian, masih terdapat kekurangan-kekurangan yang menuntut perbaikan dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Kekurangan-kekurangan tersebut menunjukkan bahwa proses penelitian tindakan kelas (PTK) harus tetap dilaksanakan terutama oleh guru di sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil tes tiap-tiap siklus. Pada nilai siklus I rerata hasil belajar siswa 6,9 dengan tingkat kelulusan 70,83 %. Kemudian pada siklus II rerata hasil belajar siswa sebesar 7,6 dengan tingkat kelulusan 79,17 %. (2) Siswa merasa senang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, hal ini terlihat dari tanggapan siswa mengenai media yang menyatakan mereka senang (100%) dan membantu dalam memahami materi (100%). Akan tetapi masih memerlukan penjelasan dari guru untuk lebih membantu dalam memahami materi pelajaran (70%).

Implikasi

Berdasarkan dari penelitian ini, dapat dijelaskan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI TKR 2 di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Selain itu, juga terjadi peningkatan nilai rata – rata hasil belajar siswa, sehingga media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh sekolah atau guru untuk mengembangkan kegiatan belajar siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ini lebih efektif digunakan dengan metode diskusi dari pada menggunakan metode ceramah, hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar pada siklus 2 yang hasilnya lebih baik dari siklus 1.

Saran

(1) Pemanfaatan fasilitas ruang komputer perlu ditingkatkan pada proses belajar mengajar, dari segi fasilitas ruang komputer sudah memadai untuk dilakukan penerapan media pembelajaran interaktif. (2) Adanya usaha dari pihak guru maupun sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk kepentingan proses belajar pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Presiden RI. (1989). *Undang Undang Republik*
Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang
Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta:
Restindo Mediatama.