



Penerapan Media Pembelajaran Audio Video Sistem Rem Cakram Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Dwi Jatmoko ¹, Arif Susanto ², Mike Elly Anitasari ³, Ahmad Ainul Yaqin ⁴
Widiyatmoko ⁵

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Purworejo

Korespondensi Penulis : dwijatmoko@umpwr.ac.id

Abstract: This research aims to find out how the application of audio video learning media for disc brake systems can increase students' interest in learning about the subject of disc brake systems in class XI TSM SMK Ma'arif NU 1 Bener. To find out how interested students are in learning after implementing audio video learning media for motorbike disc brake systems. The research method used is classroom action research. The results of this research in cycle I show that there is still a lack of student interest in learning, this is shown by the results of distributing questionnaires conducted by researchers which show the score in cycle I is 2262 with a percentage of 70% and in cycle I there is an increase, namely getting a total score of 2399 with a percentage of 80 %.

Keywords: Learning Media, Audio Video, Interest in Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran audio video sistem rem cakram dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata Pelajaran sistem rem cakram di kelas XI TSM SMK Ma'arif NU 1 Bener. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran audio video sistem rem cakram sepeda motor. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini pada siklus I menunjukkan bahwa masih kurangnya minat belajar siswa hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan skor pada siklus I yaitu 2262 dengan presentase 70% dan pada siklus I mengalami peningkatan yaitu mendapat total skor 2399 dengan presentase 80%.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Audio Video, Minat Belajar

LATAR BELAKANG

Pembelajaran adalah rangkaian dari kata belajar dan mengajar. Secara psikologis pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh secara sebagai hasil dari interaksi individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungan nya.

Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan media apa saja yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut.

Jenjang pendidikan menengah atas salah satunya adalah pendidikan menengah kejuruan (SMK) merupakan suatu jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan kemampuan peserta didik untuk mempunyai keahlian dan dapat bekerja pada bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif NU 1 Bener merupakan salah satu SMK yang membuka beberapa jurusan, salah satunya adalah jurusan Teknik Sepeda Motor (TSM) yang membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, kemampuan dan sikap agar kompeten dalam bidang teknik sepeda motor. Berdasarkan observasi secara langsung pada tanggal 06 Januari 2024 sampai dengan 10 Maret 2024 di SMK Ma'arif NU 1 Bener, banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dengan materi yang disampaikan dengan media *Power Point* karena mereka merasa jenuh. Apalagi materi sistem sasis sepeda motor susah dan sulit dipahami yang mengakibatkan banyak peserta didik mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan kondisi tersebut maka sangat perlu adanya inovasi atau pengembangan media pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis multi media interaktif sistem penerangan kendaraan, dengan adanya inovasi atau pengembangan media pembelajaran ini diharapkan minat peserta didik akan meningkat sehingga mempengaruhi kesuksesan proses pembelajaran.

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran Kata media berasal dari bahasa Latin 'medius' yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Munadi, 2013). Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dalam hal ini dibatasi pada media dalam proses pembelajaran. Sedangkan Menurut Sadiman (2012), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Berpedoman pada semua pendapat yang telah dikemukakan maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual atau video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video atau VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi.

Minat menjadi salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan, karena minat yang muncul dalam diri seseorang akan memunculkan perhatian untuk menjalankan suatu kegiatan dengan bersemangat dalam proses pembelajaran. Minat menjadi motor penggerak proses pembelajaran guna tercapainya tujuan yang diinginkan, jika tidak ada minat maka tujuan kesulitan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Minat sendiri mempunyai arti suatu kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian dan berlaku dengan perasaan senang terhadap orang, situasi, atau kegiatan yang menjadi fokus dari minat tersebut. Pada pembahasan tersebut terdapat suatu pemahaman bahwa di dalam minat ada pemfokusan perhatian, ada upaya untuk menguasai, mengetahui, mendekati, memiliki obyek dengan perasaan senang. Sansone dan Harackiewicz mengemukakan bahwa “*Interest as a psychological state involves focused attention, increased cognitive functioning, persistence, and affective involvement*” atau minat diartikan sebagai keadaan psikologi seseorang yang melibatkan perhatian yang terfokus, meningkatnya fungsi kognitif, kegigihan, dan keterlibatan sikap atau afektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan desain penelitian ini menggunakan *Classroom Action Research* (Penelitian dengan tindakan). Metode Menurut Arikunto (2013: 128) secara harfiah, penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris yaitu: *Classroom Action Research* yang berarti (penelitian dengan tindakan) yang dilakukan. Selanjutnya langkah-langkah penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan penelitian bulan Januari-Maret 2024 di SMK Ma'arif NU 1 Bener purworejo

Menurut Sugiyono (2016:134) skala pengukuran dengan tipe ini, digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang. Untuk angket minat belajar terdiri dari 25 pernyataan yang terdiri dari pernyataan positif (favorable) dan pernyataan negatif (unfavorable). Untuk angket minat belajar memiliki alternatif jawaban sangat setuju setuju,

tidak setuju dan sangat tidak setuju. Suatu instrument dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016;173). Syarat minimum untuk setiap butir soal dianggap valid jika harga r hitung $> r$ table (Sugiyono, 2016;182). Angket dapat dipakai jika indeks $r_{xy} > 0,3$. Variable terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan minat belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini media pembelajaran berbasis audio video sistem rem cakram diagram diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas XI TSM SMK Ma'arif NU 1 Bener masih tergolong rendah dan hanya memiliki rata-rata sebesar 75 dari hasil tersebut kemudian peneliti melaksanakan siklus II. Pada siklus II yang dilakukan peneliti menghasilkan rata-rata 80 dan presentase 80% sehingga penelitian bisa dikatakan berhasil karena minat siswa menjadi meningkat yang awalnya hanya 70% menjadi 80% . bisa dikatakan minat siswa meningkat sebesar 10%.

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa pada saat tindakan penelitian kelas terlihat peningkatan yang cukup di tiap tiap siklusnya sebelumnya pada tahap siklus I diperoleh rata-rata 70,33% dan masuk kedalam kategori “kurang” pada tahap siklus II mengalami peningkatan dengan presentase 80% dan masuk kedalam kategori “baik”. Peningkatan minat belajar pada tiap siklus dapat menjadi tolak ukur bahwa penerapan media audio video sistem rem cakram sepeda motor dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga disertai oleh perilaku siswa dikelas XI TSM, yang awalnya jarang memperhatikan guru ketika pembelajaran berlangsung, siswa juga terlihat sangat antusias untuk membantu guru mempersiapkan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil yang didapatkan oleh peneliti selama melakukan penelitian di kelas XI TSM di SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan media audio video sistem rem cakram sepeda motor yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI TSM di SMK Ma'arif NU 1 Bener dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui data yang peneliti peroleh, minat belajar siswa yang awalnya hanya 70% (cukup) meningkat menjadi 80% (baik). Bukan hanya pada saat pembelajaran, siswa kelas XI TSM juga terlihat antusias dalam pembelajaran.

Minat belajar berhasil dengan melihat banyaknya siswa yang lebih berinisiatif membantu guru untuk mempersiapkan pembelajaran, seperti membantu memasang LCD proyektor dan menghapus papan tulis. Untuk penelitian nya sendiri menggunakan II siklus,

karena dengan menggunakan II siklus sudah teramati seberapa tinggi minat belajar siswa kelas XI TSM.

Saran berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti bermaksud mengemukakan saran. Agar minat belajar siswa tinggi dan untuk memaksimalkan media yang ada disekolah, digunakan untuk pembelajaran, maka ada beberapa saran yang terkait pembelajaran Teknik sepeda motor, antara lain:

Untuk sekolah hendaknya meberapkan media pembelajaran berbasis multi media disemua kompetisi lain disemua mata Pelajaran kompetisi kejuruan, yang bertujuan untuk menambah minat siswa dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dengan metode pembelajaran yang menggunakan media audio video, sekolah diharapkan bisa menambah jumlah proyektor, karena LCD proyektor merupakan komponen penting untuk menjaga penerapan metode tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, I. R. (2019). Meningkatkan prestasi belajar dan motivasi belajar menggunakan metode contextual teaching and learning (CTL) pada pembelajaran Kesehatan keselamatan kerja siswa kelas X SMK Pancasila 1 Kutoarjo. *Universitas Muhammadiyah Purworejo* (Skripsi).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bob, & Anwar. (1983). *Pembelajaran untuk menjaga ketertarikan siswa dimasa pandemi*. UAD Press.
- Burton. (2003). *Pelajar dan pembelajaran di era milenial*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Carey, L., & Dick, W. (2013). *Konsep dasar belajar dan pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Dwi Jatmoko, S., Suyitno, S., Rasul, M. S., Nurtanto, M., Kholifah, N., & Masek, A. (2023). The factors influencing digital literacy practice in vocational education: A structural equation modeling approach. *European Journal of Educational Research*, 12(2).
- Dwi Jatmoko, A., Susanto, A., Purwoko, R. Y., Arifin, Z., & Purnawan, P. (2021). The implementation of ARCS learning model to improve students' learning activities and outcomes in vocational high school. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 137-144.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran modern*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Cecep, K., & Bambang, S. (2011). *Media pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Gage, N. L. (1984). *Belajar dan pembelajaran di era milenial*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jaja, Y. (2012). *Psikologi pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). New Jersey: Pearson Education Inc.
- Al Fuad, Z., & Zuraini. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas 1 SDN Kute Penang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2).
- Hilgard, E. R. (2002). Monograf pengaruh interaksi sosial terhadap minat belajar Budha-Dharma muda-mudi Vihara.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Renika Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.