

PENGARUH PEMBELAJARAN DENGAN AUDIOVISUAL TERHADAP PRESTASI SISWA KELAS X TKR PADA MATA PELAJARAN SISTEM HIDRAULIK DI SMK NEGERI 11 MALANG

Afif Amrullah, Syarif Suhartadi, Paryono
Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik - Universitas Negeri Malang
Malang, Indonesia
Email: AfifAmrullah51@gmail.com

Abstrak. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dan untuk mengetahui apakah ada perbedaan prestasi siswa kelas yang menggunakan media pembelajaran Audiovisual (animasi) dengan kelas yang tidak menggunakan media Audiovisual (animasi) khususnya pada mata pelajaran Sistem Hidraulik di SMK Negeri 11 Malang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan tipe *Post-Test Only Control Design* yakni pemberian tes soal dilakukan di akhir setelah siswa melaksanakan pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan yaitu TKR 4 sebagai kelas eksperimen dan TKR 3 sebagai kelas kontrol, Instrumen tes di uji coba dan hasilnya di analisis menggunakan uji-T menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 For Windows*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi siswa antara kelas eksperimen dengan prestasi siswa kelas kontrol, terlihat dari nilai akhir siswa yang menggunakan media Audiovisual (Animasi) hampir seluruhnya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) sedangkan pada kelas kontrol belum seluruhnya mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan oleh sekolah maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi siswa yang menggunakan media Audiovisual (Animasi) dengan siswa yang tidak menggunakan media Audiovisual (Animasi).

Kata kunci: Audiovisual, prestasi, sistem hidraulik

Abstract. To find out how students' learning outcome and to know whether there have differences between students' achievement in classes that use Audiovisual with classes that do not use Audiovisual especially on the subjects of Hydraulic System at State Vocational High School 11 Malang. This Study was Conducted. This research was an experimental research with *Post-Test Only Control Design* which is given the test at the end of the students' learning process. The subjects of this study were student at Class X of Light Vehicle Technique 4 as experimental class and Vehicle Technique 3 as control class. The instrument was trialed and the result was analyzed by using T-test with *SPSS 23.0 for Windows*. The result of this research indicated that there was different students' achievement between experimental class and control class, It can be seen from the final score of students using Audiovisual media. They was almost completely fulfill the minimum completeness criteria . While the control class had not been able to fulfill the minimum completeness criteria determined by the school. Then, the researcher concluded that there was different students' achievement using Audiovisual media and who did not use Audiovisual media.

Keywords: Audiovisual, performance, hydraulic system

Kurang optimalnya hasil belajar yang mengakibatkan ketidak lulusan siswa SMA/MA/SMK dapat dipengaruhi dari berbagai faktor, antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal berasal dari sekolah dan lingkungannya. Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, media pembelajaran dan metode/ strategi yang diterapkan. Oleh karena itu berbagai upaya oleh guru sering kali diterapkan demi mengoptimalkan hasil belajar siswa. Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdapat ujian Praktik. Dimana ujian praktik ini juga menjadi tolak ukur kemampuan siswa dalam ketercapaian hasil belajar selain ujian nasional. Akan tetapi sebelum ujian

praktik dilaksanakan, perlu dilakukan persiapan yang matang oleh siswa. Oleh karena itu guru sangat berperan penting dalam peningkatan keterampilan siswa.

Dalam melaksanakan KPL di SMK Negeri 11 Malang, peneliti menemukan permasalahan tentang topik *Overhoul Engine* pada mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan. Permasalahan tersebut antara lain semakin berkurangnya minat belajar siswa setelah lama belajar dikelas dengan materi yang dipelajari melalui buku panduan belajar siswa. sehingga tingkat kebosanan dan kejenuhan siswa semakin lama semakin meningkat dan hal itu merupakan masalah yang harus dihadapi oleh guru agar semangat belajar siswa tetap stabil mulai dari awal

hingga pembelajaran berakhir sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa. ini juga disebabkan dari kurangnya aktifitas guru dalam menanggulangi terjadinya hal tersebut sehingga kebanyakan guru hanya sebatas menyampaikan materi yang menjadi tugasnya tanpa terkadang memperdulikan apakah siswa nya sudah faham dengan apa yang beliau terangkan. tingkat kepekaan guru ini juga sangat diperlukan karena akan berpengaruh terhadap diri siswa dalam menerima materi pembelajaran yang nantinya akan siswa bawa saat dia terjun didunia industri. Dari peristiwa ini peneliti mendapatkan sebuah pemikiran untuk melakukan penelitian tentang pengaruh *media audiovisual* terhadap prestasi siswa. pada saat melaksanakan KPL di SMK Negeri 11 Malang, peneliti mengalami kesulitan mengajar. Salah satu penyebab utama adalah ketika peneliti mengajar di depan kelas dan menyajikan materi *sistem hidraulik*, siswa yang dapat memperhatikan dengan sungguh-sungguh adalah siswa yang berada di bagian depan. Untuk siswa yang berada di bagian belakang kurang dapat memperhatikan pembelajaran dengan baik, dengan ditandai terdapat beberapa siswa yang ramai karena tidak dapat melihat dan mendengarkan dengan jelas apa yang dilakukan oleh peneliti. Sehingga peneliti berasumsi bahwa Penggunaan Media *Audiovisual* pada Paket Keahlian Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 11 Malang dirasa sangatlah perlu dilaksanakan karena aspek kebermanfaatan yang cukup tinggi.

Pemikiran peneliti didukung dengan adanya pendapat dari Edgar Dale dalam Arsyad (2002: 15) yang memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar seorang peserta didik melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar 13%, dan melalui indra lainnya sekitar 12%. Bukan hanya itu, peneliti juga menemukan beberapa penelitian relevan yang mengungkap keberhasilan penggunaan media dalam proses pembelajaran, antara lain: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Galih (2016) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Menggunakan Aplikasi Swishmax Dengan Model pembelajaran Inquiry Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK". Yang pada intinya menjelaskan bahwa "media audio visual menjadikan pembelajaran produktif, lebih menarik, dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap pembelajaran, membuat guru lebih efisien memanfaatkan waktu mengajar, dan mampu membuat proses belajar lebih efektif". (2) Penelitian yang dilakukan oleh Miftakhul (2011), yang menjelaskan bahwa "media audio visual berfungsi antara lain: (1) dapat menstimulir efek gerak, (2) dapat diberi suara maupun warna, (3) tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya, (4) tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya, (5) dapat diputar ulang, (6) diberhentikan sebentar, dsb".

Selain itu untuk media *Audiovisual* sendiri juga sudah mulai digalakkan di beberapa sekolah menengah kejuruan namun belum begitu bisa dimaksimalkan y karena adanya beberapa faktor. Sehingga dari sini tujuan yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai

berikut. (1) 1.) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audiovisual di SMK Negeri 11 Malang. 2.) Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sistem hidraulik di SMK Negeri 11 Malang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, Margono menjelaskan bahwa suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui . dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian *True Experimental Design* dengan jenis *Posttest-Only Control Design*. Menurut Sugiyono (2015:112) dikatakan *true experimental* (eksperimen yang betul-betul) karena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variable luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Peneliti memilih jenis *Posttest-Only Control Design* karena peneliti telah melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Jadi pada pelaksanaan penelitian, peneliti tinggal memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kemudian diberikan soal evaluasi. Sehingga peneliti dapat memperoleh perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1 *Posttest-Only Control Design*

No.	Kelas	Media Pembelajaran	Hasil Belajar
1.	X TKR 3 (Kelas Eksperimen)	Menggunakan Media Audiovisual <i>sistem hidraulik</i>	X1
2.	X TKR 4 (Kelas Kontrol)	Tidak Menggunakan Media Audiovisual <i>sistem hidraulik</i>	X2

Dalam desain ini terdapat dua kelas. Kelas pertama yakni kelas X TKR 3 diberi media pembelajaran dengan menggunakan media *Audiovisual* disebut kelas eksperimen. Kelas dua yakni kelas X TKR 4 tanpa/tidak menggunakan media *Audiovisual* disebut kelas kontrol. Pengaruh pemberian media pembelajaran ini diukur dalam evaluasi hasil belajar yakni X1 dan X2. Teknik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam pengumpulan data ini, peneliti menggunakan metode yaitu:

Tes sebagai instrumen pengumpulan data merupakan serangkaian pertanyaan atau serangkaian tugas yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada materi sistem hidraulik.

Arikunto (2010) mengatakan bahwa instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah butir soal yang diberikan kepada siswa SMKN 11 kelas X Paket Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Malang sebagai sebagai respondennya.

Instrumen evaluasi media pembelajaran kepada siswa berupa soal evaluasi. Soal evaluasi berisikan pertanyaan mengenai materi *sistem hidraulik*, yang telah disampaikan dalam media audiovisual *sistem hidraulik*.

Validasi adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen soal. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah (Arikunto, 2006:59). Berkaitan dengan valid atau tidaknya butir soal, dapat dilihat dari perhitungan harga r_{hitung} . Untuk mengetahui hasil uji coba akan dihitung dengan bantuan program *Anates V4* dan *SPSS 23.0 for Windows*. Jika pada nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka soal tersebut dinyatakan valid. Jika pada nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 2 Kriteria Validasi Butir Soal

Koefisien Korelasi	Klasifikasi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2006:75)

Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:86) reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian “bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga”. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Berikut ini dapat dilihat hasil uji reliabilitas butir soal yang di hitung dengan menggunakan program *SPSS 23.0 For Windows*.

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,880	25

Dari Tabel 3 di atas diketahui nilai r tabel pada *Cronbach's Alpha* adalah 0,880 nilai tersebut lebih besar dari 0,396 (Sugiono, 2008:373), maka dapat dikatakan bahwa semua butir soal tersebut adalah reliabel. Teknik analisis yang pertama adalah uji validitas. Instrumen dikatakan valid apabila memiliki kejituan dan ketelitian terhadap aspek yang hendak diukur. Uji validitas instrumen diperoleh dari penilaian para ahli. Menurut Suharsimi Arikunto dalam Pramudito (2013), data kuantitatif yang berupa angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran diproses dengan cara dijumlah kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase kelayakan.

Teknik analisis data yang kedua adalah analisis perbedaan hasil belajar. Perbedaan hasil belajar yang disebabkan oleh dua pemakaian metode mengajar akan

dianalisis menggunakan uji beda yakni memakai program SPSS 23 dengan uji t-test (*Independent Samples T-Test*).

Dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

- H_0 : tidak ada perbedaan signifikan rata-rata pada penggunaan Media Audiovisual Sistem hidraulik
- H_a : ada perbedaan signifikan rata-rata pada penggunaan Media Audiovisual Sistem hidraulik

H_0 ditolak jika nilai Sig. adalah $\alpha < 0.05$ yang berarti ada perbedaan rata-rata pada penggunaan Media *Audiovisual*, atau H_a diterima dengan nilai Sig. $\alpha < 0.05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini data didapatkan pada akhir penelitian berupa data tes. Data tes yang didapatkan terdiri dari data *post test*. Data *post test* didapatkan melalui soal-soal tes hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data hasil belajar kognitif melalui tes belajar berupa pilihan ganda.

Berdasarkan data hasil post test siswa kelas kontrol dapat dijabarkan bahwa ada 89% siswa yang nilainya kurang dari 75 dengan kategori hasil belajar kurang dan 11 % siswa yang nilainya antara 75 sampai 87 dengan kategori hasil belajar baik, dan Berdasarkan hasil olah data post test siswa kelas eksperimen dapat dijabarkan bahwa ada 21% siswa yang nilainya kurang dari 75 dengan kategori hasil belajar kurang, dan 79 % siswa yang nilainya antara 75 sampai dengan 87 dengan kategori hasil belajar baik.

Dari kedua hasil pengolahan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 81 dan nilai terendah adalah 35, dengan nilai rata-rata 51,75. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 69, dengan nilai rata-rata 80,93. Disini dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa kelas eksperimen memiliki perbedaan dengan skor rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa kelas kontrol. Perhitungan hasil uji normalitas data hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for Windows*. Uji normalitas dilihat pada *One-Sample Kolmogrov-Smirnov*. dari data yang telah diolah dapat diketahui bahwa data hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen terdistribusi normal karena dibuktikan dengan nilai *Asymp sig* (0,06) > 0,05 Jadi dari penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa kedua data hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Pada uji hipotesis penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for Windows* hasil uji hipotesis data hasil belajar dilihat pada bagian *independent sample test* pada kolom *t-test*. dapat dilihat bahwa hasil analisis data hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for Windows* menunjukkan $t_{hitung} = - 6,891$ pada derajat nyata 95% atau taraf signifikansi 5% dan juga memiliki sig (p) = 0,000 < 0,05, jadi H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan media *Audiovisual* dengan siswa yang diajar tidak dengan menggunakan

media *Audiovisual* Berdasarkan uji normalitas dan rata-rata juga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran *Audiovisual* dengan hasil belajar siswa yang diajar tidak dengan media *Audiovisual*.

Hasil belajar adalah sebuah sarana untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Peneliti mengukur keberhasilan proses belajar mengajar mata pelajaran Sistem Hidraulik kelas X TKR dengan menggunakan *post test*. Nilai hasil belajar pada kelas yang menggunakan pembelajaran dengan media *Audiovisual* secara keseluruhan termasuk dalam kategori baik, juga seluruh siswa kelas yang menggunakan media *Audiovisual* sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75. Dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Audio visual* lebih efektif dibandingkan tidak menggunakan media *Audiovisual*.

Media pembelajaran *Audiovisual* merupakan inovasi yang dapat menimbulkan rasa ketertarikan dari diri siswa dan siswa merasa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan demikian menjadikan siswa lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran dan berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa. Hasil belajar meningkat karena penggunaan media pembelajaran *Audiovisual* terdapat berbagai macam efek transisi yang lebih menarik dan beragam. Selain itu penggunaan warna dalam media pembelajaran ini juga menimbulkan kesan menarik dan tidak menjenuhkan bagi siswa. terdapat efek audio yang menambah ketertarikan siswa untuk memperhatikan lebih lanjut pada setiap materi yang dijelaskan oleh guru. Kelebihan yang dominan yang dimiliki oleh media pembelajaran *Audiovisual* ini adalah membuat siswa merasa senang dengan pembelajaran sistem hidraulik. apabila siswa merasa tertarik, dan senang terhadap apa yang dilakukan maka penyerapan materi menjadi lebih mudah sehingga pemahaman siswa lebih mendalam dan berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sistem hidraulik.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan pembahasan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, yaitu: (1) Hasil belajar siswa dengan media *Audiovisual* menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa atau mendekati prosentase 100% sudah dapat dikategorikan memenuhi nilai KKM yang ditentukan sekolah. (2) Terdapat Perbedaan Hasil belajar siswa kelas X TKR dengan media *Audiovisual* menunjukkan bahwa sebanyak 4 siswa atau 11,3% dikategorikan sudah memenuhi nilai KKM yang ditentukan sekolah dan sebanyak 25 siswa atau 88,7% dikategorikan belum memenuhi nilai KKM yang di tentukan sekolah.

Saran

Dari hasil penelitian & pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, saran dari peneliti sebagai berikut. (1) Disarankan Sebagai modal untuk mempersiapkan diri menjadi seorang guru yang ber-

kompeten dan profesional. serta Menerapkan dan memahami media pembelajaran *Audiovisual* yang dapat dimanfaatkan sebagai inovasi dalam pembelajaran. (2) Disarankan Sebagai tambahan referensi dalam pengambilan kebijakan untuk menginformasikan kepada guru (pengajar) dalam pelaksanaan proses belajar mengajar (kbn) kejuruan khususnya mata pelajaran sistem hidraulik sebagai model pembelajaran alternatif untuk mempermudah mencapai target pembelajaran. (3) Disarankan kepada guru bidang studi untuk menyediakan peralatan tambahan seperti *sound speaker* untuk menampilkan media *Audiovisual* ini dalam lingkup skala yang besar agar didapat hasil yang optimal. (4) Disarankan kepada peneliti selanjutnya apabila ingin mengembangkan media sejenis diharapkan menggunakan peralatan yang lebih standar.

DAFTAR RUJUKAN

- Susilo. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Pada Materi Sistem Rem Untuk Kelas X1 Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Di SMK Negeri 11 Malang, Malang: Teknik UM.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung.
- Widodo. 2014. Pengembangan Media Audio-visual pada mata pelajaran Sistem Bahan Bakar Bensin Siswa Kelas X Program Keahlian Sepeda Motor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Skripsi tidak diterbitkan. Malang : Teknik UM.
- Yusuf, Muri. 2014. Metode Penelitian: Kuantitatif, Kurang-titatif, dan Penelitian Gabungan. Jakarta: Penerbit Prenamedia Group Jakarta.
- Peraturan Pemerintah No.31 Tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Nasional. 2013. (Online), (<http://jabar.kemenag.go.id/file/file/ProdukHukum/wnmd1401767965.pdf>), diakses 20 oktober 2017.
- Sadiman, dkk. 2008. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Islamiya, 2012. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas X di SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang. Skripsi tidak diterbitkan. Malang : FIS UM Setiawan, 2016. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Menggunakan Aplikasi Swishmax Dengan Model pembelajaran Inquiry Terhadap Inovasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di smk. Skripsi tidak diterbitkan. Malang : FE UM Online.<http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html>. diakses tanggal 07 september 2017.
- Suyono, Hariyanto. 2015. Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hadjar, Ibnu. 1999. Dasar-dasar metodologi penelitian kuantitatif dalam pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada