

Terbit online pada laman web jurnal: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jto>

PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO BERBASIS KODE RESPON CEPAT PADA MATERI SISTEM BAHAN BAKAR INJEKSI SEPEDA MOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK PGRI 3 MALANG

Rio Nata Handika¹, Syarif Suhartadi², Fuad Indra Kusuma³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

¹rio.nata.1805136@students.um.ac.id, ²syarif.suhartadi.ft@um.ac.id, ³fuad.indra.ft@um.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi gadget seperti *smartphone* dan laptop telah memudahkan manusia dalam menggunakan internet untuk mendapatkan segala kebutuhannya secara *online*. Berbagai kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan akan menarik minat generasi milenial untuk menggunakannya. Sedangkan pada proses pembelajaran di sekolah masih belum menggunakan secara maksimal teknologi masa kini dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di SMK PGRI 3 Malang masih menggunakan model konvensional, yang lebih dikenal dengan *teacher centered learning* (TCL), sehingga model ini membosankan bagi siswa zaman sekarang. Pada pelajaran otomotif siswa cenderung menghafal daripada memahami materi, sehingga setiap diberikan soal tentang materi tersebut siswa belum tentu mampu mengerjakan soal tersebut, akibatnya kemampuan siswa relatif rendah. Oleh karena itu, tujuan pengaruh pembelajaran menggunakan media video berbasis *quick response code* ini adalah untuk mencapai hasil belajar dan motivasi belajar sistem injeksi bahan bakar serta motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 3 Malang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen nyata (*True Experiment Design*) adalah rancangan uji yang melihat kemungkinan penyebab antara kelompok yang diberi perlakuan khusus (kelompok eksperimen) dan kelompok kontrol (tanpa perlakuan) dan setelah dilakukan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok tersebut, kemudian membandingkan antara kedua kelompok tersebut. Penggunaan media video berbasis kode respon cepat dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran sistem bahan bakar sepeda motor injeksi.

Kata kunci: Teknologi, Hasil, Motivasi, Belajar, Siswa

Abstract

The development of gadget technology such as smartphones and laptops has made it easier for humans to use the internet to get all their needs online. The various conveniences and sophistication offered will attract the interest of the millennial generation to use them. Meanwhile, the learning process in schools still does not make maximum use of today's technology in the learning process. The learning process at SMK PGRI 3 Malang still uses a conventional model, which is better known as teacher centered learning (TCL), so this model is boring for today's students. In automotive lessons students tend to memorize rather than understand the material, so that every time they are given a question about the material students are not necessarily able to do the problem, as a result the student's ability is relatively low. Therefore, the purpose of the effect of learning using video media based on the quick response code is to achieve learning outcomes and motivation to learn the fuel injection system as well as learning motivation for class XI students at SMK PGRI 3 Malang. This study used a real experimental research method (True Experiment Design) which is a test design that looks at possible causes between the group that was given special treatment (experimental group) and the control group (no treatment) and after different treatments were carried out in the two groups, then compared between both groups. The use of quick response code-based video media in the learning process influences learning outcomes and student motivation in the subject of injection motorcycle fuel systems.

Keywords: Technology, Results, Motivation, Learning, Students

Proses pembelajaran pada lingkungan Pendidikan cenderung memakai contoh pembelajaran yang masih konvensional, salah satunya di SMK PGRI 3 Malang. contoh pembelajaran konvensional ini lebih sering kali

dikenal *teacher centered learning* (TCL). Model pembelajaran yang seperti inilah yang membuat peserta didik cenderung bosan buat mengikuti proses pembelajaran pada dalam kelas. Akibatnya, kebanyakan generasi milenial yang

kesulitan tahu materi yang mereka pelajari di sekolah, serta waktu kembali ke rumah mereka terlalu sibuk memakai gadget sampai lupa dengan apa yang sudah melakukan pembelajaran pada lingkungan sekolah. Penelitian yang telah dilakukan Sujadi (2018) berkata bahwa “era Pendidikan pada revolusi industri 4.0 artinya kegiatan yang matang dalam memimpin serta membimbing orang lain supaya mereka dapat belajar sendiri. Perawatan sistem kelistrikan pada mesin sebagai disiplin otomotif harus membawa perubahan dan pengaruh pembelajaran menggunakannya untuk mengikuti perkembangan industri 4.0 ini.

Melalui akses yang terbuka dan cepat terhadap info terkait, teknologi gosip dapat memperluas pengetahuan melampaui batas-batas yang ada ketika ini. Adapun belajar dengan menggunakan tablet fasilitas dari sekolah ataupun laptop kepemilikan tiap individual siswa. Sampai sekarang penggunaan ponsel di sekolah dilarang digunakan selama proses belajar seperti di SMK PGRI 3 Malang. Hal ini diterapkan karena aktivitas menggunakan tablet pembelajaran sering kali hanya sekedar dibawa saja ke sekolah tidak digunakan secara maksimal. Oleh sebab itu, sejak dikenalkannya *Quick Response Code* (kode respon cepat) ini telah berkembang sebagai alat yang sangat bermanfaat yang dapat dipergunakan buat aneka macam keperluan pada global teknologi. Penggunaan media video pada pendidikan mempunyai tiga tujuan: fungsi perhatian, afek, serta pikiran (Arsyad, 2011). dengan ketiga fungsi tersebut, media video dapat membantu pengguna yang kurang bisa dan lamban dalam menerima isu. Media video ialah media pembelajaran yang paling tepat serta sempurna yg bisa menyampaikan data dan membantu siswa dalam melatih kemampuan menggenggamnya (Yudianto, 2017). karena meliputi unsur-unsur mirip bunyi, teks, animasi, grafik, serta sebagainya, dukungan video memungkinkan peserta didik untuk membiasakan diri menggunakan materi yang disajikan. yang membuatnya praktis dipahami.

Pada pelajaran otomotif, siswa cenderung untuk menghafal daripada memahami materi tersebut, sehingga setiap diberikan soal tentang materi tersebut, karena siswa tidak selalu mampu mengerjakan soal-soal

tersebut, maka kemampuannya relatif rendah. Oleh karena itu, sebagai tujuan dari pengaruh pembelajaran menggunakan media video berbasis kode respon cepat ini adalah memiliki kemampuan untuk menginjeksikan hasil belajar, motivasi belajar, dan motivasi belajar siswa ke dalam mata pelajaran sistem bahan bakar kelas XI di SMK PGRI 3 Malang.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi (2015) dimana penerapan akibat pembelajaran memakai media video berbasis kode respon cepat sinkron dengan langkah-langkah pembelajaran, media video berbasis kode respon cepat dalam pembelajaran bisa menyampaikan donasi memajukan hasil belajar peserta didik. Media ini menggabungkan aneka macam media adonan mirip gambar, suara serta video sebagai akibatnya membentuk perbedaan peserta didik lebih baik pada menyelidiki konsep. siswa ini akan lebih ingin tahu wacana persiapan pembelajaran dimana siswa akan merasa nyaman pada mengasah keterampilan individual siswa. sehingga dapat dibuktikan apakah penerapan dampak pembelajaran menggunakan memanfaatkan media video berbasis kode respon cepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kompetensi Sistem Bahan Bakar suntik sepeda motor yang sinkron menggunakan pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan oleh Swintari (2014) yang berjudul Hasil Belajar IPA Siswa Dipengaruhi oleh Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* dan Media Audio Visual Kelas IV SDN 4 Peliatan Tahun Ajaran 2013/2014 menyimpulkan bahwa hasil belajar yang meningkat dapat dihasilkan dari model pembelajaran berbasis media audio visual, siswa memberikan informasi bahwa penggunaan video sebagai salah satu media dalam penerapan pembelajaran berbasis video dapat menarik minat dan merangsang siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran yang diberikan, sehingga siswa akan lebih mengerti dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan dan kegiatan pembelajaran lebih terarah.

Dalam mempelajari media dan kompetensi siswa merupakan salah satu unsur utama dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya untuk memperkuat motivasi belajar. yang akan mendapatkan motivasi belajar yang tepat dalam berolahraga untuk mengenalnya,

penting untuk memiliki media belajar yang cocok dan sesuai jika ingin memudahkan anak-anak kuliah untuk memahami dan menerima pelatihan yang diberikan oleh guru. motivasi belajar, sejalan dengan Hamzah B. Uno (2011: 23), adalah dorongan dari dalam dan luar diri mahasiswa yang sedang memperoleh pengetahuan untuk melakukan tingkah laku, biasanya dengan beberapa tanda atau unsur pendukung.

Seperti yang diungkapkan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh (Haqi, Luqman, 2015) dengan penelitiannya yang berjudul pengaruh komunikasi antara guru dengan siswa terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Matholi'ul Huda 02 Troso Jepara Tahun pelajaran 2015 bahwa motivasi belajar ini akan meningkat. Cara pertama melihat motivasi adalah dari motif bawaan, yaitu motif yang diwariskan secara turun-temurun. Akibatnya, motivasi tidak dapat dipelajari. Motif seperti dorongan untuk minum, makan, belajar, olah raga, dan sebagainya adalah contoh dari motif bawaan, yang bersifat alami dan dibawa sejak lahir. Berikutnya adalah motif uang yang "dipelajari". Motif uang yang "dipelajari" adalah motif yang muncul karena telah diajarkan, seperti keinginan untuk belajar cara meriset kode *malfunction* pada motor bertransmisi otomatis. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Haqi, Luqman, 2015) bahwa dengan menggunakan media video berbasis kode respon cepat dalam proses pembelajaran adalah salah satu motif-motif yang dapat meningkatkan motivasi untuk belajar.

Selain itu, Winkel (2005: 160) menegaskan bahwa motivasi belajar adalah semua kekuatan yang dimiliki siswa untuk menggerakkan jiwa mereka dalam perjalanan keinginan untuk menguji cara mencapai suatu tujuan seperti pengakuan, nilai yang sangat baik., atau mengambil tempat pertama dalam keanggunan. Sejalan dengan pernyataan Winkel, Sadirman A.M (2007: 75) mengemukakan bahwa memperoleh pengetahuan tentang motivasi adalah kekuatan yang utuh untuk mengangkut jiwa dari dalam diri siswa, menyebabkan memperoleh pengetahuan tentang kegiatan yang memenuhi kesinambungan belajar olahraga dan

menawarkan jalan untuk memperoleh mengenal olahraga sehingga akan memberikan tujuan yang bersih. diinginkan dengan cara perhatian lihat dapat dilakukan. Dari beberapa perspektif yang diungkapkan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis dukungan mental paling sederhana yang ada adalah memperoleh pengetahuan sugestif.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat timbul ketika ada dorongan dari diri sendiri maupun dari dorong dari luar seperti orang tua, guru, materi yang menarik, cara belajar yang tidak monoton dan lain sebagainya. Pembelajaran yang menggunakan media video berbasis kode respon cepat ini membuat proses pembelajaran yang baru bagi siswa, dan media video berbasis kode respon cepat ini mudah untuk diakses bagi siswa, sehingga siswa lebih terdorong untuk belajar atau bisa disebut dengan motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Demikian juga dengan hasil belajar siswa, yaitu keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari berbagai pengalaman belajar. Latihan penyempurnaan dalam hasil belajar, untuk memberikan hasil belajar yang baik, peserta didik harus bersungguh-sungguh ketika melakukan kegiatan pembelajaran yang ada di dalam kelas dan di rumah, dengan mempelajarinya akan membawa perubahan sikap dan perilaku, serta memperluas penilaian terhadap hasil belajar.

Pembelajaran yang menerapkan media video berbasis kode respon cepat ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bukan hanya meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menerapkan media video berbasis kode respon cepat ini juga mendorong siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pengalaman belajar di dalam kelas, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi selama waktu belajar yang diberikan latihan dan belajar menjadi lebih efisien. (Huda. Miftakhul, 2009).

Oleh karena itu, sangat penting untuk berbagi penelitian ini untuk dijadikan sebagai titik referensi dan sumber informasi teoritis untuk studi masa depan, terutama yang berfokus pada pengaruh media video berbasis kode respon cepat pada mata pelajaran otomotif pada siswa. motivasi belajar dan hasil belajar. Guru dan sekolah dapat menggunakan

kajian ini sebagai acuan dan pertimbangan dalam melaksanakan pendidikan dan pembelajaran produktif untuk meningkatkan hasil belajar produktif melalui penggunaan media video berbasis *quick response code*. Penggunaan kode respon cepat pada media video berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa, menurut penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan memakai Desain penelitian eksperimen sungguhan (*True experiment design*) adalah rencana uji yang melihat potensi penyebab antara kelompok yang diberi perlakuan khusus (kelompok percobaan) dan kelompok pembanding (tidak diberi perlakuan) dan setelah berbagai obat habis dalam kedua kelompok tersebut, kemudian dilihat diantara keduanya. Penelitian eksperimen sungguhan adalah penelitian yang sepenuhnya mengendalikan semua variabel yang mungkin dicampuri dengan validitas internal sehingga dapat memberikan stabilitas dalam hasil yang dicapai sebagai dampak perlakuan yang berbeda pada setiap kelompok.

Pada penelitian eksperimen sungguhan (*True experiment design*) ditetapkan 2 kelompok yang akan diteliti yang memenuhi kriteria homogenitas. Yaitu kelompok yang sudah diuji kemampuannya berdasarkan nilai akhir dari kompetensi sistem bahan bakar yang sudah di uji statistik untuk mendapatkan persamaan nilai rata-rata kelasnya. Satu kelompok dijadikan kelompok eksperimen dan satu kelompok lagi dijadikan kelompok kontrol. Dua kelompok tersebut digunakan untuk diteliti karena variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan dua media pembelajaran yang berbeda. Kelompok eksperimen diajar menggunakan metode pembelajaran dengan bantuan media video berbasis kode respon cepat sedangkan kelompok kontrol diajar menggunakan media video pembelajaran. Variabel terikat yang diteliti adalah hasil belajar dan motivasi belajar.

Ada beberapa langkah dalam proses penelitian. Tahap persiapan adalah langkah pertama. Merancang penelitian, membuat bahan dan instrumen pembelajaran, dan memvalidasi bahan dan instrumen tersebut adalah bagian dari tahap persiapan ini.

Penelitian diimplementasikan dalam bentuk skenario pembelajaran pada tahap pelaksanaan tahap kedua. Pada saat pelaksanaan penelitian dilakukan, peran peneliti adalah sebagai pengawas di dalam kelas ketika guru mengajar dan memberikan perlakuan atau *treatment* yang bertujuan untuk mengawasi jalannya pembelajaran sesuai perlakuan yang diberikan oleh guru jika perlakuan tidak sesuai sintak peran peneliti sebagai pengingat jalannya pembelajaran.

Skenario pembelajaran setiap kelas memiliki perbedaan perlakuan, perlakuan yang diberikan pada setiap kelas baik itu di kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah terletak pada bagaimana cara siswa mengakses atau cara siswa melihat dan mempelajari video pembelajaran yang diberikan oleh peneliti tersebut. Dalam hal ini adalah media video berbasis kode respon cepat. Ketika kegiatan pembelajaran itu berlangsung di kelas eksperimen maka perlakuan yang harus diberikan kepada siswa adalah pembelajaran yang menggunakan media video berbasis kode respon cepat, baik itu pada pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua. Pembelajaran dengan menggunakan media video berbasis kode respon cepat ini nantinya bukan hanya media video berbasis kode respon cepat saja yang menjelaskan kepada siswa, namun peneliti juga menjelaskan ulang materi yang telah disampaikan melalui video pembelajaran dengan PPT. sedangkan kegiatan pembelajaran di kelas kontrol maka perlakuan yang harus diberikan kepada siswa adalah pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran yang sama namun ditayangkan melalui proyektor. Kegiatan pembelajaran ini peneliti juga menjelaskan materi dengan ceramah, peneliti akan menampilkan materi melalui PPT dan juga membagikan modul pembelajaran yang berisikan materi sistem bahan bakar injeksi sepeda motor.

Video pembelajaran yang digunakan membantu dalam penyampaian materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah tentang definisi dan fungsi sistem bahan bakar injeksi sepeda motor, cara kerja sistem bahan bakar sepeda motor, komponen-komponen sistem bahan bakar sepeda motor dan cara memeriksa dan meriset ECU sepeda motor

dengan sistem bahan bakar injeksi. Pada dasarnya media video berbasis kode respon cepat yang digunakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran pada penelitian ini adalah video pembelajaran yang telah digunakan dalam pengenalan lapangan persekolahan (PLP) ataupun Asistensi mengajar yang dilaksanakan di SMK PGRI 3 Malang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan awal siswa mengungkapkan kemampuannya sebelum menerima perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Post-test di akhir pembelajaran memberikan informasi mengenai hasil belajar siswa. Gambaran hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas uji coba dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata
Eksperimen	36	74,16
Kontrol	36	82,91

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data kelas Teknik Bisnis Sepeda Motor merupakan data hasil belajar siswa pada materi sistem injeksi bahan bakar yang telah dijelaskan. Di akhir pertemuan, kelas TBSMA (Kelas Kontrol) dan TBSMC (Kelas Eksperimen) diberikan tes motivasi belajar yang merupakan skala motivasi bagi siswa.. Berikut adalah hasil tes motivasi belajar kelas TBSMA:

Tabel 2. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Syarat Menyusun Tabel Distribusi	Hasil
N	36
NT	85
NR	65
Jumlah Nilai	2670
Rata-Rata	74,16
R	20
K	6,14
I	3,74

Pada kelas TBSMC ini menggunakan media video berbasis kode respon cepat yang terletak di modul pembelajaran yang telah diberikan pada setiap siswa. Penelitian pada kelas eksperimen menggunakan media video berbasis kode respon cepat yang telah dibuat

oleh peneliti yang berisikan tentang definisi, fungsi, komponen, dan pengoperasian sistem bahan bakar injeksi sepeda motor.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Syarat Menyusun Tabel Distribusi	Hasil
N	36
NT	95
NR	70
Jumlah Nilai	2985
Rata-Rata	82,91
R	25
K	6,14
I	4,71

Hasil uji normalitas motivasi belajar materi sistem bahan bakar injeksi sepeda motor dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas Hasil Belajar

<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
Statistic	df	Sig
0.264	36	0.000
0.189	36	0.002

Hasil uji homogenitas nilai motivasi belajar materi sistem bahan bakar injeksi sepeda motor pada kelas TBSMA (Kelas Kontrol) dan kelas TBSMC (Kelas Eksperimen) dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas Hasil Belajar

<i>Levene Statistic</i>	df 1	df 2	Sig
0,008	1	70	0.931

Hasil pengujian prasyarat tersebut menunjukkan bahwa data yang diambil oleh peneliti pada kelas TBSMA (Kelas Kontrol) dan kelas TBSMC (Kelas Eksperimen) memiliki distribusi tidak normal dan homogen sehingga data tersebut dapat dilakukan dengan pengujian pembeda menggunakan uji non parametrik (Uji Wilcoxon).

Tabel 6. Uji Non Parametrik

Ranks		
N	Mean Rank	Sum of Ranks
0 ^a	.00	.00
34 ^b	17.50	595.00
2 ^c		
36		

Berdasarkan output SPSS, kesimpulan yang diambil dari hasil uji non parametrik (uji Wilcoxon) adalah Asymn. Sign. (2-tailed) memiliki nilai nol. H0 ditolak dan H1 diterima bila nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas TBSMA dan kelas

TBSMC, hal ini menunjukkan bahwa media video berbasis kode respon cepat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK PGRI 3 Malang.

Kuesioner skala Likert tentang motivasi belajar dibagikan kepada siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada akhir pelajaran. Tabel berikut menyajikan sinopsis data hasil motivasi belajar siswa.

Tabel 7. Ringkasan Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata
Eksperimen	36	82,91
Kontrol	36	67,75

Data skor motivasi belajar materi sistem bahan bakar injeksi siswa yang dideskripsikan terdiri dari data kelas Teknik Bisnis Sepeda Motor. Tes Motivasi merupakan skala motivasi siswa yang diberikan kepada kedua kelas di akhir pertemuan, yaitu kelas TBSMA (Kelas Kontrol) dan TBSMC (Kelas Eksperimen). Berikut adalah hasil tes motivasi belajar kelas TBSMA:

Tabel 8. Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Syarat Menyusun Tabel Distribusi	Hasil
N	36
NT	78
NR	61
Jumlah Nilai	2439
Rata-Rata	67,75
R	17
K	6,14
I	2,88

Berikut adalah hasil tes motivasi belajar kelas TBSMC:

Tabel 9. Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Syarat Menyusun Tabel Distribusi	Hasil
N	36
NT	90
NR	73
Jumlah Nilai	2894
Rata-Rata	80,39
R	17
K	6,14
I	2,66

Hasil uji normalitas motivasi belajar materi sistem bahan bakar injeksi sepeda motor dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 10. Uji Normalitas Motivasi Belajar

Kolmogorov-Smirnov		
Statistic	df	Sig
0.107	36	0.200
0.127	36	0.150

Hasil uji homogenitas skor motivasi belajar materi sistem bahan bakar injeksi sepeda motor pada kelas TBSMA (Kelas Kontrol) dan kelas TBSMC (Kelas Eksperimen) dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 11. Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Levene Statistic	df 1	df 2	Sig
1,009	1	70	0.319

Hasil pengujian prasyarat tersebut menunjukkan bahwa data yang diambil oleh peneliti pada kelas TBSMA (Kelas Kontrol) dan kelas TBSMC (Kelas Eksperimen) memiliki distribusi normal dan homogen sehingga data tersebut dapat dilakukan dengan pengujian pembeda menggunakan *paired sample t test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dari kedua kelas tersebut. Hasil *paired sample t test* nilai motivasi belajar materi sistem bahan bakar injeksi sepeda motor pada kelas TBSMA (Kelas Kontrol) dan kelas TBSMC (Kelas Eksperimen) dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 12. Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics			
Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
67.75	36	4.252	0.709
80.39	36	3.483	0.580

St. Nilai simpangan kelas eksperimen sebesar 3,483, sedangkan simpangan nilai kelas kontrol sebesar 4,252. St. Nilai mean error kelas eksperimen adalah 0,580, sedangkan kelas kontrol adalah 0,709.

Tabel 13. Paired Samples Correlation

Paired Samples Correlations		
N	Correlation	Sig.
36	0.014	0.933

Diketahui koefisien korelasi motivasi belajar sebesar 0,014 dengan nilai signifikansi 0,933. Jika nilai signifikansi lebih besar dari taraf 0,05, maka terdapat hubungan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang dibuktikan dengan adanya korelasi antara data sampel berpasangan dengan data yang disajikan di atas.

Tabel 14. Uji Paired Samples Test

t	df	Sig (2-tailed)
-13,896	35	0,000

Ini menunjukkan bahwa data yang diuji menunjukkan hasil berikut berdasarkan data dari uji sampel berpasangan. Nilai signifikansi data hasil belajar kelas TBSMA (Kelas Kontrol) dan TBSMC (Kelas Eksperimen) menunjukkan hal tersebut. Tingkat signifikansi (t) sebesar -13,896, df sebesar 35, dan nilai *two-tailed* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. berdasarkan temuan uji parametrik. H₀ d ditolak dan H₁ diterima, artinya ada perbedaan rata-rata antara motivasi belajar kelas kontrol (TBSMA) dan kelas eksperimen (TBSMC), artinya ada pengaruh penggunaan media video berbasis kode respon cepat pada motivasi belajar siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi hasil pengujian terhadap nilai motivasi belajar mendapat nilai signifikansi lebih kecil dari taraf 0,05. Berkaitan dengan belajar, motivasi belajar mungkin merupakan sosok yang sangat mempengaruhi pegangan belajar. Tanpa adanya motivasi akan menyulitkan bentuk pembelajaran siswa untuk berjalan dengan mudah (Rosyida, 2015). Salah satu cara menumbuhkan motivasi belajar pada siswa adalah melalui ragam dalam mendidik pendidik, yang dapat dilakukan dengan membuat ragam pada media pembelajaran dan bahan ajar. Bila motivasi belajar siswa tinggi diharapkan hasil belajar yang akan diperoleh siswa juga akan tinggi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa selain penggunaan media video berbasis kode respon cepat dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, juga terdapat faktor-faktor penunjang yang mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sistem bahan bakar injeksi sepeda motor. ketepatan dalam penyampaian tugas, terlibat dalam kompetisi diri, dan memberikan contoh positif Faktor-faktor yang membuat hubungan interpretasi koefisien nilai menggabungkan memiliki tingkat hubungan yang unggul antara dua elemen dipengaruhi oleh: Kebutuhan variasi dalam persiapan pembelajaran K3, kebutuhan pujian instruktur ketika siswa mendapat nilai bagus pada ujian, dan Kesulitan siswa dalam menemukan masalah untuk dipahami dalam pembelajaran K3. Penarikan selanjutnya dapat berupa gambaran grafik persebaran variabel-variabel yang mempengaruhi inspirasi belajar

terhadap prestasi belajar (Nugroho. Aditya, 2013).

PENUTUP

Kesimpulan

Penggunaan media video berbasis kode respon cepat pada siswa kelas XI TBSMC mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar materi sistem bahan bakar injeksi sepeda motor diatas kriteria ketuntasan minimal. Sehingga penggunaan media video berbasis kode respon cepat memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI TBSMC SMK PGRI 3 Malang.

Penggunaan media video berbasis kode respon cepat pada siswa kelas XI TBSMC mendapatkan nilai rata-rata motivasi belajar materi sistem bahan bakar injeksi sepeda motor diatas kriteria ketuntasan minimal. Sehingga penggunaan media video berbasis kode respon cepat memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas XI TBSMC SMK PGRI 3 Malang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut. Kepala sekolah memebrikan wadah pada para guru untuk meningkatkan kemampuan khususnya dalam peningkatan kualitas belajar mengajar yang inovatif. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran diharapkan untuk menerapkan media video berbasis kode respon cepat ini. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih memperhatikan waktu dalam melaksanakan penelitian, menentukan sintak yang sesuai.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, C. & Wahyudi, T. 2015. Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*. 1(1), 1–8. DOI: <https://doi.org/10.31294/ijse.v1i1.590>
- Arsyad, A. 2011. *Instruksi Media*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hardiyati, R. S. & Sujadi, A. A. 2018. *Efektivitas Model Pembelajaran Learning Cellberbantuan Buku Popup Matematika Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika*, Makalah disajikan dalam

- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Yogyakarta, 9 Desember 2017.
- Haqi, Luqman. 2015. *Pengaruh Komunikasi Antara Guru dengan Siswa terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Matholi'ul Huda 02 Troso Jepara Tahun Pelajaran 2015*. Skripsi tidak diterbitkan, Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan - UIN Walisongo.
- Huda, M. 2009. *Pengaruh Penggunaan VCD dan Media Gambar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Sistem Karburator pada Siswa Kelas X Jurusan Otomotif di SMK Muhammadiyah 1 Kepanjen*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: FT-UM.
- Nugroho, Aditya. 2013. *Pengaruh Motivasi dan Minat Terhadap Prestasi Siswa pada Mata Diklat Keselamatan dan Kesehatan Kerja di SMK Negeri 1 Sedayu*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: FT-UNY.
- Rosyida, S. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Materi Larutan Penyangga dengan Strategi Problem Posing terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Batu*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FT-UM
- Sadirman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Swintari, N. W.; Wiyasa, I. K. N. & Meter, I. G. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 4 Peliatan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1). DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.3839>.
- Uno, H. B. 2007. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.