

PENGEMBANGAN MEDIA LATIHAN SOAL MATERI SYSTEM STARTER BERBASIS WONDERSHARE QUIZ CREATOR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK CIPTA KARYA PREMBUN

Oleh: Eko Sapto Nugroho, Bambang Sudarsono, Pendidikan Teknik Otomotif, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo, 2016

E-mail : Ekosapto90@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan proses pembuatan media latihan soal materi *system starter* menggunakan *Wondershare Quiz Creator* di SMK Cipta Karya Prembun, 2) mendeskripsikan tahap pengembangan media latihan soal materi *system starter* menggunakan *Wondershare Quiz Creator* di SMK Cipta Karya Prembun, 3) mendeskripsikan respon penggunaan terhadap media latihan soal menggunakan *Wondershare Quiz Creator* di SMK Cipta Karya Prembun, dan 4) mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media latihan soal materi *system starter* menggunakan *Wondershare Quiz Creator* di SMK Cipta Karya Prembun. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKR A dan XI TKR B. Kelas XI TKR A sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKR B sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner. Analisis data menggunakan uji beda (uji t).

Hasil penelitian menunjukkan 1) proses pembuatan media latihan soal sistem starter secara prinsip merupakan penggabungan teks, gambar, audio dan video yang diintegrasikan membentuk suatu media soal yang siap pakai. 2) tahap pengembangan media latihan soal sistem starter pada siswa Kelas XI TKR SMK Cipta Karya Prembun telah meliputi pencarian potensi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, pengujian produk, uji coba pemakaian dan revisi produk. 3) hasil validasi produk oleh ahli materi maupun ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba pemakaian produk menunjukkan produk layak (baik) digunakan sebagai media pembelajaran. 4) hasil uji beda membuktikan bahwa media pembelajaran yang dibuat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar ($t_{hitung} = 5,116$ dan $p=0,000$) siswa Kelas XI TKR SMK Cipta Karya Perembun.. Media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena dalam ujicoba kelompok besar dengan jumlah siswa 32orang telah berhasil meningkatkan belajar.

Kata-kata kunci : Media Latihan Soal, Wondershare Quiz Crator, Sistem Starter

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional tersebut hanya terwujud jika didukung sumber daya manusia yang berkualitas. Sedangkan sumber daya yang berkualitas dapat dicapai melalui pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran para peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan proses dan hasil pembelajaran. Tidak hanya kebutuhan belajar di sekolah, tetapi kualitas lulusan menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan kejuruan. (Suyitno, 2015: 206). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan proses dan hasil pembelajaran. Proses akan menempa peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Kualitas lulusan menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan kejuruan (Suyitno, 2016: 101)

Metode dan media pembelajaran merupakan dua unsur yang penting dalam pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran pada saat itu serta mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa. Sistem dan media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam memperlancar kegiatan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Materi

pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran juga mendukung guru lebih variatif dalam penyampaian materi sehingga mengurangi kebosanan belajar. Dengan media pembelajaran maka siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran berguna untuk (1) memperjelas pesan, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar, dan (4) memberikan rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan observasi pada waktu penulis melaksanakan PPL di SMK Cipta Karya Prembun sekitar bulan Mei tahun 2015 dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran sistem starter diketahui bahwa pembelajaran di SMK Cipta Karya sudah cukup maksimal dalam pemanfaatan media khususnya dalam proses penyampaian materi khususnya materi *system starter*. Setiap guru sudah memakai media berbasis teknologi dan informasi dalam kelas, fasilitas untuk penggunaan media juga sudah tersedia, namun dalam hal pemanfaatan media untuk latihan soal belum tersedia termasuk didalamnya materi *system starter*. Sejauh ini dalam hal penyampaian materi dan latihan soal guru terbiasa menggunakan cara pada umumnya yaitu menggunakan LKS dan buku cetak, sedangkan untuk tes/ulangan harian guru menggunakan tes di atas media kertas dan dikerjakan menggunakan alat tulis. Guru juga menginformasikan motivasi siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar masih rendah.

Pemberian latihan soal merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh pendidik (guru) untuk meningkatkan kemampuan siswa dan memberikan kesempatan pada siswa melakukan eksplorasi terhadap materi yang diberikan. Pemberian latihan soal yang dikemas dalam sebuah aplikasi interaktif merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sebuah aplikasi interaktif latihan soal memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal

materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif yang menarik. *Wondershare Quiz Creator* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media latihan soal.

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 Cipta Karya Prembun, karena di SMK ini penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan Teknik Kendaraan Ringan sebanyak 64 siswa yang terbagi atas 2 kelas dengan jumlah siswa masing-masing kelas 32 siswa. Pada penelitian ini kelas XI TKR A sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKR B sebagai kelas kontrol. Analisis efektif media menggunakan uji t.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Design

Hasil penilaian ahli materi diperoleh skor 33. Skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 40 sehingga hasil persentase skor validasi ahli materi adalah 82,5%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kriteria baik dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis hasil uji coba validasi di atas, validator memberikan beberapa saran terhadap media yang sedang dikembangkan agar layout media pembelajaran dibuat lebih menarik. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi maka peneliti merevisi produk baik kualitas gambar, kombinasi dan format isi materi maupun komponen lainnya.

Berdasarkan hasil tersebut skor penilaian oleh ahli media terhadap media latihan soal yang sedang dibuat memperoleh skor 34 dengan

presentase 85,00 %. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil validasi oleh ahli media menunjukkan media latihan soal system starter yang dibuat termasuk kategori baik.

2. Uji Coba Produk

Uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 siswa kelas XI TKR B SMK Cipta Karya Perembun Kebumen skor penilaian terhadap media sebesar 84,50%. Berdasarkan analisis hasil uji coba kelompok kecil diatas sudah menunjukkan skor termasuk kategori baik sehingga pengembangan media dapat dilanjutkan pada tahap ujicoba produk akhir. Pemakaian produk merupakan proses setelah produk yang berupa media pembelajaran berbasis komputer telah selesai melalui tahap validasi desain, revisi desain, ujicoba produk dan revisi produk. Pada tahap ini produk yang berupa media pembelajaran ini telah siap digunakan menjadi sebuah cara untuk mempermudah proses pembelajaran. Pemakaian produk ini dilakukan di kelas XI TKR A SMK Cipta Karya Prembun Pada pemakaian produk diperoleh hasil penilaian siswa terhadap media sebesar 81,95%.

3. Efektivitas Produk

Berdasarkan hasil uji t diperoleh $t = 5,116$ dengan $p = 0,000$ menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kontrol setelah perlakuan Artinya tingkat motivasi kelas eksperimen dan kontrol setelah ada perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media latihan terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) proses pembuatan media latihan soal sistem starter ini

menggunakan software aplikasi WondershareQuiz Creator secara prinsip merupakan pengabungan teks, gambar, audio dan video yang diintegrasikan membentuk suatu media soal yang siap pakai. 2) tahap pengembangan media latihan soal sistem starter pada siswa Kelas XI TKR SMK Cipta Karya Prembun telah meliputi pencarian potensi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, pengujian produk, uji coba pemakaian dan revisi produk. 3) hasil validasi produk oleh ahli materi maupun ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba pemakaian produk menunjukkan produk layak (baik) digunakan sebagai media pembelajaran. 4) hasil uji beda membuktikan bahwa media pembelajaran yang dibuat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar ($t_{hitung} = 5,116$ dan $p=0,000$) siswa Kelas XI TKR SMK Cipta Karya Perembun. Media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena dalam ujicoba kelompok besar dengan jumlah siswa 32 orang telah berhasil meningkatkan belajar.

Agar produk yang dihasilkan bisa dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, maka ada beberapa saran yang terkait dengan media latihan soal, antara lain : 1) guru menggunakan metode yang bervariasi didukung dengan pemakaian multimedia pembelajaran sehingga akan meningkatkan minat, motivasi, pemahaman peserta dan hasil belajarnya, 2) sekolah hendaknya menerapkan media pembelajaran di semua kompetensi lain pada mapel kompetensi kejuruan. Serta melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk menunjang media pembelajaran tersebut, 3) pengembang berikutnya agar lebih kreatif serta menemukan ide-ide baru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang lain terutama yang menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada

Syah, Muhibbin, 2015. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Suyitno. 2015. Evaluasi Pelaksanaan Prakti Industri SMK Di Yogyakarta. *Autotech*.Vol.06/No.02/Juni 2015.[Http://Ejournal.Umpwr.Ac.Id/Index.Php/Autotext.Article/View/2318](http://Ejournal.Umpwr.Ac.Id/Index.Php/Autotext.Article/View/2318). Diakses Tanggal 10 Mei 2016.

Suyitno. 2015. Pengukuran Teknik Untuk Teknik Otomotif. Yogyakarta: K-Media.

Suyitno. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Jptk.Uny* Vol 23, No 1 (2016).[Http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jptk/Article/View/9359](http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jptk/Article/View/9359). Diakses 30 Mei 2016.