

**UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA FILM ANIMASI PADA PELAJARAN TUNE-UP
SEPEDA MOTOR JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF SMK NEGERI 1
AMANDRAYA**

SKRIPSI



Oleh :

**UMBU'ATULÖ NDRURU
NIM : 1307318**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF
JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

**UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA FILM ANIMASI PADA PELAJARAN TUNE-UP
SEPEDA MOTOR JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF SMK NEGERI 1
AMANDRAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada:

Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

*Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program strata satu
(Sarjana Pendidikan)*



Oleh :

UMBU'ATULÖ NDRURU

NIM : 1307318

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF
JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Upaya Peningkatan Aktivitas Hasil Belajar Siswa
Dengan Menggunakan Media Film Animasi Pada
Pelajaran Tune-Up Sepeda Motor Jurusan Teknik
Otomotif SMK Negeri 1 Amandraya
Nama : Uumbu'atulö Ndruru
NIM : 1307318
Fakultas : Fakultas Teknik
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif
Jenjang Studi : Strata 1/ Akta 4

Medan, 29 Oktober 2012

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Andrizal, M.Pd
NIP. 1965 0725 199203 1003

Donny Fernandez, S.Pd, M.Sc
NIP. 1979 0118 200312 1003

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknik Otomotif FT-UNP

Drs. Martias, M.Pd
NIP. 196408011992031003

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Teknik Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif

Universitas Negeri Padang

Judul

**UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA FILM ANIMASI PADA PELAJARAN TUNE-UP SEPEDA
MOTOR JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF SMK NEGERI 1 AMANDRAYA**

Oleh

Nama : Uumbu'atulö Ndruru

NIM : 1307318

Fakultas : Fakultas Teknik

Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif

Jenjang Studi : Strata 1/ Akta 4

Medan, 29 Oktober 2012

Tim Penguji

Nama:

Tanda Tangan:

1. Ketua : Drs. Andrizal, M.Pd

2. Sekretaris: Donny Fernandez, S.Pd, M.Sc

3. Anggota : Drs, Lubuk Pakpahan, M.Sc



SURAT PERNYATAAN

Skripsi yang saya buat ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila dikemudian hari terbukti/dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya siap menanggung resiko dan diperkarakan oleh Universitas Negeri Padang.

Medan, 29 Oktober 2012

Yang Menyatakan,

Umbu'atulö Ndruru

ABSTRAK

Umbu'atulö Ndruru, 2013,

Upaya Peningkatan Aktivitas Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Film Animasi Pada Pelajaran Tune-Up Sepeda Motor Jurusan Teknik Otomotif Smk Negeri 1 Amandraya

Kata kunci

: Aktivitas Hasil belajar Siswa Dengan Menggunakan Film Animasi Tune-Up Sepeda Motor

Usaha selama ini ternyata dengan menggunakan alat media film animasi Tune-Up sepeda motor di SMK Negeri 1 Amandraya, siswa menjadi aktif dalam pembelajaran sehingga tertarik melakukan latihan dan berani melaksanakan praktek di bengkel-bengkel. Pembelajaran dengan menggunakan media film animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat secara langsung komponen-komponen sepeda motor tanpa mengeluarkan contoh komponen sebagai media untuk dilihat.

Tujuan dengan menggunakan media film animasi pada pembelajaran ini (1) untuk mengetahui aktivitas siswa pada mata pelajaran tune-up sepeda motor (2) untuk mengetahui peningkatan aktivitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran tune-up sepeda motor. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Data hasil belajar diperoleh melalui tes dengan menggunakan teknik tes non objektif (uraian). Aktifitas hasil belajar siswa diperoleh dari hasil observasi (pengamatan). Pada siklus I diketahui nilai rata-rata kelas 65,1% dengan persentase ketuntasan 33,3% dan pada siklus II diketahui nilai rata-rata kelas menjadi meningkat menjadi 86,5% dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Aktifitas hasil belajar siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan setiap siklus, yang terlihat dari siklus I rata-rata persentase pengamatan aktifitas siswa 52,6% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,8%.

Metode pembelajaran dengan menggunakan media film animasi sangat membantu siswa dalam melakukan praktek baik di sekolah dan diluar sekolah pada saat tune-up sepeda motor.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang mana Berkat dan Rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Adapun judul Skripsi ini adalah, ***“Upaya Peningkatan Aktivitas Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Film Animasi Pada Pelajaran Tune-Up Sepeda Motor Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 1 Amandraya”***

Penyusunan skripsi ini salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program gelar Sarjana S1 Pendidikan Kejuruan pada Jurusan Teknik Otomotif di Universitas Negeri Padang (UNP) yang bekerja sama dengan Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Medan (PPPPTK Medan).

Penyusunan dalam penulisan skripsi ini penulis merasa banyak sekali kekurangan sehingga dengan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan masukan kepada penulis, untuk itulah sudah sepantasnya dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen Universitas Negeri Padang serta dukungan keluarga dan teman-teman yang selalu setia memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini, terlebih-lebih kepada:

1. Bapak Drs. Ganefri, M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

2. Bapak Drs. Syahril, MSCE., Ph.D., selaku Penanggung Jawab Kerjasama UNP dan PPPPTK Medan.
3. Bapak Drs. Mian Siahaan, MM., selaku Kabid, Program dan Informasi PPPPTK Medan.
4. Bapak Drs. Martias, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
5. Bapak Drs. Sukir, M.Pd selaku Kepala Departemen Otomotif PPPPTK Medan.
6. Bapak Drs. Andrizal, M.Pd, selaku Pembimbing I.
7. Bapak Donny Fernandez, S.Pd, M.Sc., selaku Pembimbing II.
8. Bapak Ir. Lubuk Pakpahan, Msi., selaku Pembimbing III.
9. Bapak Arowoloö Laia, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Amandraya
10. Istriku tercinta Hatinurani Gulo, S.Ag (I.Volta Ndruru) yang selalu memberikan motivasi, baik moril maupun materil serta doa untuk penulis dalam mencapai cita-cita yang selama ini di perjuangkan.
11. Keempat anak-ku Voltades Kristian Ndruru, Vitariani Ndruru, Bestyne Ndruru dan Nofanisbar Ndruru yang amat kusayangi.

Semoga kebaikan Bapak/Ibu serta keluarga dan rekan-rekan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, saran dan kritik sangat penulis harapkan. Demikian pengantar penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi penulis sendiri dan para pembaca umumnya.

Medan, 29 Oktober 2012

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 8
A. Pembahasan Teori.....	8
1. Hasil Belajar	8
2. Tune-Up Sepeda Motor.....	10
B. Pengertian Media Film Animasi.....	12
1. Pengertian Media	12
2. Media Pembelajaran Film Animasi.....	13
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Film Animasi.....	14
4. Hasil Penelitian yang Relevan	16
C. Kerangka Berpikir	17
D. Hipotesis Penelitian	19
 BAB III METODE PENELITIAN	 20
A. Rancangan Penelitian.....	20
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	21
C. Teknik Pengumpulan Data.....	22
D. Instrumen Penelitian.....	22
E. Teknik Analisis Data	23
F. Pelaksanaan Tindakan Penelitian.....	25
1. Siklus I	25
2. Siklus II	26

BAB	IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
	A.	Tempat Penelitian	29
	B.	Deskripsi Penelitian Persiklus	31
	1.	Hasil Pengolahan Data Siklus I	31
	2.	Hasil Pengolahan Data Siklus II	34
	3.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus I dan II	37
	4.	Rekapitulasi Hasil Evaluasi Tes Siswa Siklus I dan II	39
	C.	Pembahasan	41
BAB	V	PENUTUP	46
	A.	Kesimpulan	46
	B.	Saran	47
DAFTAR PERPUSTAKAAN			48

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Kerangka konseptual Siklus PTK.....	18
Tabel 2: Rekapitulasi hasil Pengamatan untuk siswa siklus I dan II.....	37
Tabel 3: Grafik perbandingan nilai rata-rata pengamatan siklus I dan II mata pelajaran Tune-Up Sepeda Motor.....	38
Tabel 4: Rekapitulasi hasil evaluasi siklus I dan II	39
Tabel 5: Grafik perbandingan nilai rata-rata evaluasi siklus I dan II mata pelajaran Tune-Up Sepeda Motor	40
Tabel 6: Pemeriksaan tekanan angin ban	70
Tabel 7: Jadwal perawatan tune-up sepeda motor	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Mesin sepeda motor.....	53
Gambar 2: Memeriksa keadaan oli	54
Gambar 3: Membersihkan saringan udara tipe kertas	55
Gambar 4: Membersihkan saringan udara tipe spoon.....	56
Gambar 5: Saringan bahan bakar.....	56
Gambar 6: Komponen-komponen karburator.....	57
Gambar 7: Penyetelan karburator.....	58
Gambar 8: Penyetelan sekrup karburator.....	60
Gambar 9: Free play pada tuas kopling manual.....	61
Gambar 10: Menyetel free pada kopling otomatis.....	61
Gambar 11: Pemeriksaan Baterai.....	62
Gambar 12: Memeriksa pipa ventilasi baterai.....	63
Gambar 13: Posisi sekrup penyetel tinggi lampu kepala.....	63
Gambar 14: Macam warna hasil pembakaran pada busi	64
Gambar 15: Ukuran celah renggang busi.....	65
Gambar 16: Memeriksa keausan kanvas rem cakram.....	65
Gambar 17: Menyetel free play sistem rem.....	66
Gambar 18: Memeriksa jumlah minyak rem Cakram.....	66
Gambar 19: Pemeriksaan keausan sprocket dan rantai roda	67
Gambar 20: Membersihkan rantai roda.....	68
Gambar 21: Rantai gigi tarik roda.....	68

Gambar 22: Posisi penyetel ketegangan rantai roda.....	68
Gambar 23: Pemeriksaan kemudi	69
Gambar 24: Pemeriksaan keausan ban.....	70
Gambar 25: Pemeriksaan tekanan angin ban.....	70
Gambar 26: Pemeriksaan keausan bushing lengan ayun.....	70
Gambar 27: Pelaksanaan penelitian di kelas XI Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 1 Amandraya.....	116-120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat keterangan izin penelitian.....	50
Lampiran 2. Materi Pelajaran Tune-UP Sepeda Motor.....	51
Lampiran 3. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Siklus I	75
Lampiran 4. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Siklus II	76
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	77
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	83
Lampiran 7. Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I	89
Lampiran 8. Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II	90
Lampiran 9. Kunci Jawaban Siklus I.....	91
Lampiran 10. Kunci Jawaban Siklus II	93
Lampiran 11. Lembar pengamatan Siklus I Pertemuan 1	96
Lampiran 12. Lembar Pengamatan siklus I Pertemuan 2.....	98
Lampiran 13. Lembar Pengamatan siklus I Pertemuan 3.....	100
Lampiran 14. Lembar Pengamatan Siklus II Pertemuan 1.....	102
Lampiran 15. Lembar Pengamatan Siklus II Pertemuan 2	104
Lampiran 16. Lembar Pengamatan Siklus II Pertemuan 3.....	106
Lampiran 17. Skor dan Nilai Perolehan Evaluasi Siklus I	108
Lampiran 18. Nilai Klasifikasi Ketuntasan Siswa Siklus I.....	109
Lampiran 19. Menghitung Nilai Rata-rata Kelas dan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus I.....	110
Lampiran 20. Nilai Klasifikasi Ketuntasan Siswa siklus II.....	112

Lampiran 21. Skor dan Nilai Perolehan Evaluasi Siklus II	113
Lampiran 22. Menghitung Nilai Rata-rata Kelas dan Persentase	
Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus II.....	114



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah secara umum adalah untuk mentransfer ilmu dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan kepada peserta didik dengan melalui berbagai proses. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan tersebut tidak selalu cocok pada semua siswa. Penyebabnya bisa saja karena latar belakang pendidikan siswa, kebiasaan belajar, minat, sarana, lingkungan belajar, metode mengajar guru dan sebagainya.

Pendidikan adalah salah satu bidang yang paling besar mendapat pengaruh dari kemajuan perkembangan teknologi. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sekolah sebagai lembaga pendidikan formal untuk dapat menghasilkan lulusan yang bermutu dan berkualitas. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran secara maksimal dalam semua mata pelajaran, termasuk di dalamnya mata pelajaran Tune-Up sepeda motor. Mutu pendidikan pada lingkup sekolah dapat diukur dari segi tertentu, misalnya apakah para siswa menunjukkan hasil yang memuaskan dalam penguasaan materi setelah proses pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran seorang guru harus merumuskan tujuan pengajaran untuk tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan pada

dasarnya mengantar para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk sosial (Sudjana, 2005 : 1). Dalam pencapaian tujuan pendidikan tersebut diperlukan beberapa komponen, dan salahsatu komponen utamanya adalah guru sebaiknya dapat menciptakan suasana yang kondusif dalam kegiatan belajar mengajar, agar tercipta komunikasi antara guru dan siswa. Komunikasi guru dan siswa akan berjalan lancar apabila seorang guru dapat menguasai teknik dan cara berkomunikasi yang baik dengan memanfaatkan alat bantu yang disebut media.

Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Yusufhadi Miarso (2005:458): Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Penelitian ini, dilaksanakan dengan menggunakan media film animasi dalam proses pembelajaran tune-up sepeda motor. Dengan penggunaan media film animasi ini diharapkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat, sehingga proses pembelajaran bisa maksimal, dan dapat mengatasi kesulitan dalam pembahasan materi, guna yang berakibat kepada peningkatan aktifitas hasil belajar.

Soewigyo (2005:28) mengemukakan bahwa animasi ialah gambar hidup yang digerakkan dari sekumpulan gambar yang memuat tentang objek dalam posisi gerak yang beraturan, objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau tulisan.

Menurut Mohamad Rivai (2007:20) mengatakan: film animasi adalah salah satu media penyampaian pesan yang efektif untuk anak. Dengan gambar yang menarik dan lucu, perhatian anak akan langsung tertuju kesana sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan film animasi akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak didik.

Hampir semua mata pelajaran produktif yang diajarkan di SMK, Teknologi harus dilaksanakan dengan cara praktek secara langsung ke benda kerja untuk tujuan memberikan keterampilan sebagai penerapan teori yang telah diajarkan sebelumnya, dalam pelaksanaannya sangat banyak faktor pendukung yang akan ikut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Faktor-faktor pendukung tersebut antara lain berupa ketersediaan sarana dan prasarana praktek, kenyamanan belajar, lingkungan yang mendukung dan lain-lain. Semua itu bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Kenyataan yang dihadapi di lapangan terkait dengan prestasi siswa Jurusan Teknik Mekanik Otomotif SMK Negeri 1 Amandraya pada umumnya mengalami kesulitan untuk pencapaian nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 7,0 pada mata pelajaran sistem tune-up sepeda motor. Ketika ditanya tentang masalah kesulitan belajar, pada umumnya siswa memiliki jawaban yang sama

tentang kesulitan belajar tune-up, yaitu karena cara kerja tune-up sepeda motor tidak bisa diamati secara kasat mata, tetapi melalui pengukuran dan pengujian.

Tune-Up Sepeda Motor meliputi:

1. Mesin
2. Kelistrikan
3. Chasis

Penulis tertarik mengambil tindakan, salah satu peluang untuk memberikan pengalaman untuk memberikan perubahan prestasi kepada siswa dengan menggunakan media film animasi yang bisa menunjukkan dengan jelas kepada siswa tentang cara kerja tune-up sepeda motor dalam bentuk tayangan media film animasi.

Menurut Sutopo (2002: 2), mengatakan bahwa: Animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan *frame-frame* gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan.

Semoga dengan menggunakan media animasi pada mata pelajaran tune-up sepeda motor diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang cara kerja tiap komponen pada rangkaian komponen sepeda motor yang dipelajarinya oleh siswa kelas XI teknik otomotif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan di atas, maka diidentifikasi penyebab kurangnya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem tune-up sepeda motor, Program Studi Keahlian Teknik Mekanik Otomotif SMK Negeri 1 Amandraya, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru dalam pembelajaran belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Model pembelajaran kurang menarik bagi siswa.
3. Peralatan atau sarana praktek yang tersedia kurang memadai.

C. Batasan Masalah

Dari uraian di atas, maka untuk mengetahui penggunaan media film animasi pada mata pelajaran tune-up sepeda motor dan hasil belajar siswa lebih memuaskan, penulis merumuskan judul penelitian : ***“Upaya Peningkatan Aktivitas Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Film Animasi Pada Pelajaran Tune-Up Sepeda Motor Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 1 Amandraya”*** di kelas XI Tahun Pelajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang ada maka penulis dapat merumuskan:
Apakah pembelajaran dengan menggunakan media film animasi dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran tune-up sepeda motor?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar meningkatkan aktivitas hasil belajar dalam pembelajaran teknik.
2. Bagi siswa, agar menjadi orang yang memiliki kemampuan hidup (*live skill*) di kemudian harinya dalam dunian Industri dan dunia usaha.
3. Bagi guru sebagai masukan dalam menentukan alternatif peningkatan aktivitas hasil belajar dan penyerpunaan program pembelajaran khususnya pengembangan media film animasi.
4. Bagi pihak sekolah, agar meningkatkan ketersediaan media, perlengkapan alat, bahan praktek dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan sarana penunjang bagi peningkatan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan tingkat menengah.

F. Tujuan Penelitian

1. Upaya peningkatan aktivitas hasil belajar siswa dengan menggunakan media film animasi pada mata pelajaran tune-up sepeda motor.
2. Untuk peningkatan aktifitas siswa berprestasi pada saat evaluasi pelajaran tune-up sepeda motor dengan menggunakan media film animasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembahasan Teori

1. Hasil Belajar.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, efektif dan psikomotor. (Djamarah, Syaiful Bahri, 1999).

Arikunto (2002:7) menyatakan “tujuan penilaian hasil belajar adalah mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah dipahami oleh peserta didik dan penggunaan metodenya sudah tepat atau belum”.

Sudjana (2003:2), tujuan penilaian adalah untuk mengukur sejauh mana tercapainya tujuan instruksional oleh peserta didik. Tujuan instruksional tersebut ditentukan oleh kurikulum yang berlaku. Disamping itu hasil belajar tidak hanya kognitif tetapi dapat juga berupa ketrampilan, nilai dan sikap peserta didik setelah mengikuti proses belajar dan pembelajaran.

Rumusan tujuan pendidikan nasional, baik tujuan kurikulum maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotorik. Menurut Sudjana (2003:22) yang berkaitan dengan ranah tersebut adalah :

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar yang intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotor yakni gerakan reflek, keterampilan, gerakan dasar kemampuan perceptual keharmonisan atau ketepatan, dan gerakan ekspansif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar , diantara ranah itu ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena keterkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai pembelajaran Tune-Up Sepeda Motor di sekolah.

Hasil belajar seorang peserta didik biasanya dinyatakan dengan angka, untuk mendapatkan nilai tersebut dilakukan penilaian. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai, dengan kata lain tujuan itu adalah sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi antar pendidik dan peserta didik penilaian kegiatan belajar dan nilai hasil dapat dilakukan dengan suatu alat evaluasi yang berupa tes.

Evaluasi didapatkan bukan hanya data kuantitatif yakni angka-angka yang mencerminkan kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran tetapi juga dengan kualitatif. Maka pada penelitian tindakan kelas ini dalam mengolah hasil evaluasi dengan menggunakan metode kualitatif.

2. Tune-Up Sepeda Motor

Setiap sepeda motor yang dioperasikan, pada akhirnya akan mengalami suatu keadaan dimana bagian-bagian dari sepeda motor tersebut (mesin, kelistrikan, chasis dan sebagainya mengalami kelelahan dan keausan sehingga mengurangi kinerjanya, diantaranya: tenaga mesin menurun, akselerasi lambat, bahan bakar boros, dan kemungkinan kerusakan berlanjut/merembet terhadap kerusakan komponen yang lainnya. Apabila kondisi tidak ditanggulangi melalui perawatan berkala kendaraan, maka kondisi tersebut akan meningkat kearah kerusakan komponen yang bertambah parah dan membutuhkan dana yang cukup besar untuk mengembalikan sepeda motor pada kondisi semula.

Tune-Up merupakan kegiatan perawatan berkala pada sepeda motor, dimana kegiatan ini meliputi:

- a. Memeriksa bagian-bagian sepeda motor untuk memastikan bagian tersebut masih berfungsi sebagaimana mestinya.
- b. Membersihkan bagian yang kotor agar kotoran yang ada tidak merusak sistem.
- c. Menyetel bagian yang berubah supaya sesuai dengan spesifikasinya.

d. Memperbaiki/mengganti komponen yang rusak/aus.

Uraian rangkaian kegiatan yang dilakukan setiap melaksanakan tune-up sepeda motor adalah sebagai berikut:

a. Bagian Mesin

- 1) Memeriksa dan mengganti oli pelumas mesin
- 2) Membersihkan saringan udara
- 3) Membersihkan saringan bahan bakar
- 4) Memeriksa dan menyetel busi
- 5) Membersihkan karburator
- 6) Menyetel katup
- 7) Menyetel campuran bahan bakar/putaran mesin
- 8) Menyetel kebebasan kopling

b. Bagian Kelistrikan

- 1) Memeriksa dan merawat baterai
- 2) Memeriksa fungsi kelistrikan (bel, lampu tanda belok, lampu kepala, lampu rem, lampu indikator)

c. Bagian Chasis

- 1) Memeriksa dan menyetel gerak bebas rem
- 2) Memeriksa, merawat dan menyetel gerak bebas rantai roda
- 3) Memeriksa kekocakan poros kemudi
- 4) Memeriksa kondisi ban dan menyetel tekanan angin ban

- 5) Memeriksa dan mengecek baut-baut pengikat (baut rangka, baut pengikat mesin, tuas starter, pedal transmisi).

B. Pengertian Media Film Animasi

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata ‘medium’ yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Selain pengertian di atas berikut ini penulis sajikan beberapa pengertian media menurut beberapa ahli:

- a. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai untuk penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Santoso S. Hamidjaya dalam Ahmad Rohani, 1997: 2).
- b. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne dalam Arief S Sadiman, 2003: 6)
- c. Media adalah segala benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibicarakan beserta instrument yang digunakan dalam kegiatan tersebut (NEA: *National Education Associatian* dalam Ahmad Rohani, 1997: 2)
- d. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Briggs dalam Arief Sadiman, 2003: 2).

Media dapat diartikan sebagai sumber belajar dan sebagai alat bantu. Apabila media sebagai sumber belajar maka manusia, ataupun segala sesuatu

yang menyebabkan pengetahuan dari peserta didik bertambah dapat dikatakan sebagai media. Sedangkan media dapat dikatakan sebagai alat bantu dalam proses belajar karena sebagaimana yang kita tahu media dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan bahan pelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam menyerap materi-materi yang dianggap sulit atau abstrak.

2. Media Pembelajaran Animasi

Pengertian media Animasi menurut Agus Suheri (2006: 2) mengatakan:

“Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”, Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut.

Media pembelajaran animasi berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan sekarang adalah media pembelajaran berbasis computer.

Animasi merupakan gambar bergerak yang merupakan imbas dari Kemajuan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK). Penggunaan animasi tidak lepas dari peran komputer. Animasi dapat dihasilkan melalui grafik 3D (tiga dimensi) maupun 2D (dua dimensi). Penggunaan animasi dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan. Salah satunya adalah dapat menambah kesan realisme dan merangsang siswa untuk merespon dengan adanya warna dan grafik (Latuheru, 1988:122).

Animasi yang ada membuat siswa lebih mengingat materi lebih lama, gambar-gambar yang ada dapat memperjelas materi yang belum dipahami. Tetapi apabila penggunaannya tidak sesuai maka animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting. Media animasi ini disampaikan dengan menggunakan bantuan komputer.

Menurut Ramadhan (2004:115): “Animasi adalah proses Bergeraknya objek atau beberapa objek dari suatu posisi ke posisi lain. Proses berubahnya ukuran atau bentuk suatu objek juga dapat disebut sebagai animasi”. Dalam aplikasinya gambar yang dianimasikan bisa dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan perubahan dari suatu bentuk ke bentuk lain.

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Animasi Terhadap Pembelajaran Tune-Up Sepeda Motor

Dalam metode pembelajaran menggunakan film animasi ini tentunya ada hal-hal yang dianggap menguntungkan dan hal-hal yang dianggap kelemahan.

a. Kelebihan

- 1) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan, misalnya siklus putaran, penyetelan katup, sistem pelumasam.
- 2) Memperbesar ukuran objek yang cukup kecil dan sebaliknya.
- 3) Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.
- 4) Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
- 5) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 6) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

b. Kekurangan

- 1) Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- 2) Memerlukan software khusus untuk membukanya.

- 3) Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu *frame* cenderung akan sulit dicerna siswa.

4. Hasil Penelitian Yang Relevan

Menurut fitrianingrum (2011:25): “didalam dunia media Ilmu Pengetahuan animasi tiga dimensi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit, komplek atau sulit untuk dijelaskan dengan gambar atau kata-kata saja”. Dalam kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

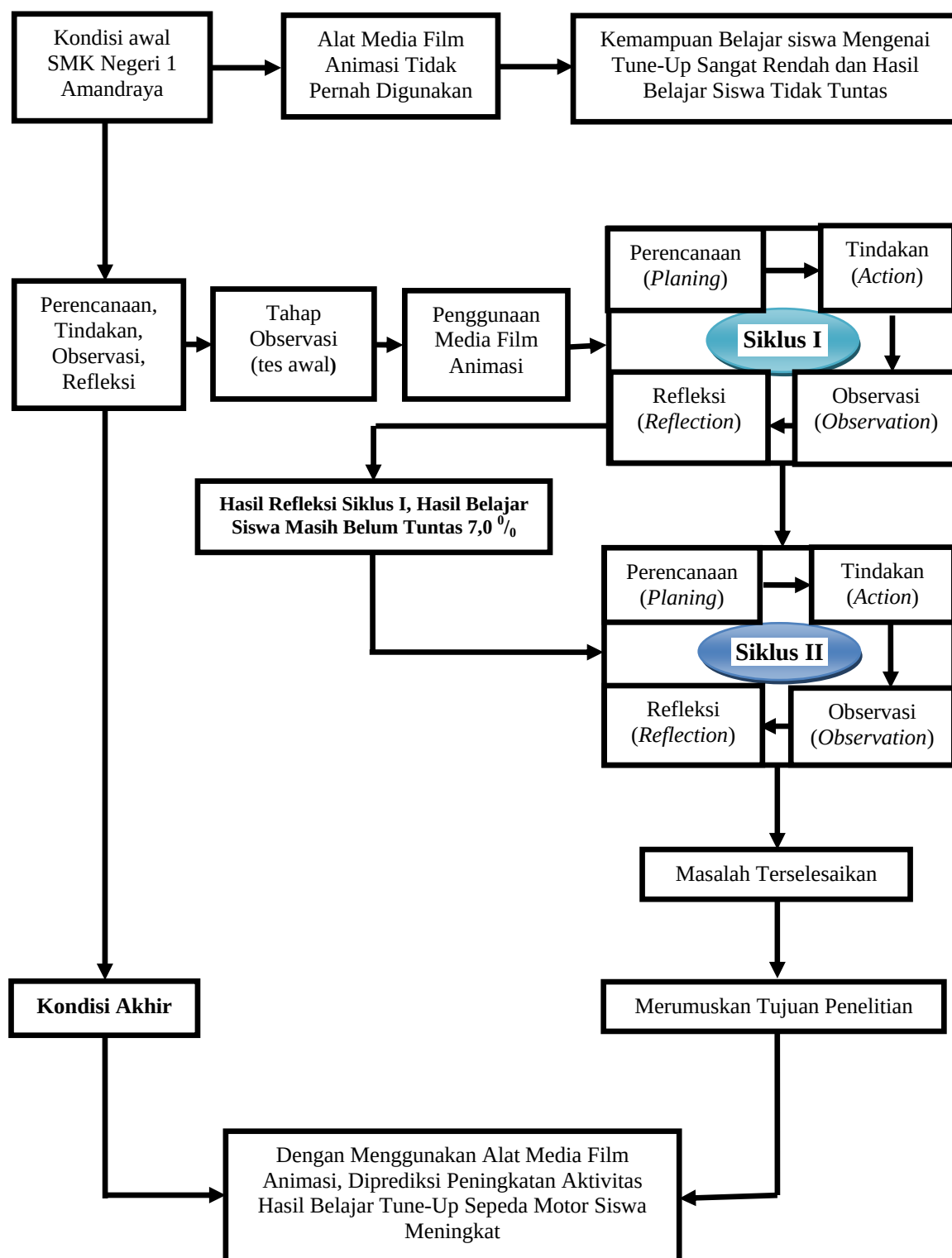
Purwaningsih (2008) dalam hasil penelitiannya juga menunjukkan, Penggunaan Media Animasi yang ditinjau dari motivasi berprestasi dan kemampuan awal dalam pembelajaran pada siswa simester 1 Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 1 Palangkaraya Tahun Pelajaran 2007/2008 memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media animasi lebih tinggi dari pada siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media animasi. Penggunaan media animasi prestasi belajar siswa lebih baik dari pada menggunakan modul, penelitian membuktikan bahawa ada interaksi dalam

motivasi berprestasi dengan kemampuan awal terhadap prestasi belajar Tune-Up Sepeda Motor.

C. Kerangka Berpikir

Target yang diharapkan bisa dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh pada berbagai aspek kemampuan siswa. Hasil yang dicapai diukur melalui evaluasi proses, hasil kerja tugas siswa, penilaian sikap, observasi, dan lain-lain.

Agar tujuan tersebut dicapai, maka dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan proses seperti tabel di bawah ini.



Tabel 1 : Kerangka Konseptual Siklus PTK

D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media film animasi pada pembelajaran Tune-Up Sepeda Motor diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil temuan penelitian yang disajikan dalam bab IV yaitu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Amandraya Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Film Animasi dapat meningkatkan aktivitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tune-Up Sepeda Motor. Hal ini dapat dilihat pada hasil lembaran evaluasi siswa hasil belajar siswa selama dua siklus antara lain pada siklus I (pertama) dengan nilai rata-rata 65,6% tergolong “Kurang Baik” dan pada siklus II (kedua) meningkat menjadi dengan nilai rata-rata 87,7% tergolong “Baik”.
2. Penggunaan media film animasi dalam proses pembelajaran di kelas XI SMK Negeri 1 Amandraya Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat meningkatkan aktivitas hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui bahwa pada siklus I

(pertama) kemampuan siswa menguasai materi yang disampaikan lebih baik dari pada sebelum menggunakan media film animasi. Pada pembelajaran dengan menggunakan media film animasi pada siklus I (pertama) dengan nilai rata-rata 65,67%).

B. Saran

46

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka saran dari penulis untuk disampaikan adalah:

1. Diharapkan kepada guru pendidik terutama guru produktif dalam kegiatan proses pembelajaran, baiknya harus menggunakan media film animasi karena bahan praktek di SMK Negeri 1 Amandraya sangat kekurangan.
2. Diharapkan kepada guru produktif untuk dapat menerapkan penggunaan media film animasi pada materi-materi komponen-komponen kendaraan yang bisa dilihat secara langsung oleh siswa untuk diberikan pemahaman.
3. Kepada teman sejawat untuk menggunakan media film animasi dalam proses pembelajaran kepada siswa dan kepada kawan-kawan mahasiswa atau peneliti dalam menggunakan media film animasi dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani, 1997: Media Intruksional Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta
- Ali Mohammad, 1993: Strategi Penelitian Pendidikan, Bandung: Angkasa
- Arikunto, 2007. Penelitian Tindakan Kelas . Jakarta : Bumi Aksara.
- Astra Honda Training Center. (1989). Petunjuk Praktis Penyetelan Sepeda Motor Honda. Jakarta : PT. Astra International, Inc.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 1999. Psikologi Belajar; Jakarta: Rineka Cipta
- Gagne, 2003 : *A Searc for Meaning: The Story of Rex: Diamond Comic Distributors*, 2002
- Hamalik, Oemar, 1990. Pendidikan Tenaga Kerja Nasional. Bandung: Trisito
- Hartoto S, 2008: Panduan Praktis Merawat dan Memperbaiki Sepeda Motor. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, Kompas Gramedia Building
- Honda *Technical Service Sub Division*. (tt). Buku Pedoman Reparasi Honda Megapro. Jakarta : PT. Astra International, Inc.
- Ibiz Fernandes 2002: *Bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide. California.*
- Latuheru, 1988: Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini. Jakarta: P2LPTK