

**RESENSI VIDEO PORTOFOLIO DAN SMS QUIZ
UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PERBAIKAN *PLAYER*
DI SMK 2 KUDUS**

***VIDEO PORTFOLIO RESENCE AND SMS QUIZ
TO INCREASE THE PLAYER REPAIR COMPETENCY
IN SMK 2 KUDUS***

Budi Susanto
SMK Negeri 2 Kudus
Rejosari, Dawe, Kudus, Jawa Tengah
e-mail: budisuskudus@gmail.com.

Diterima: 16 Oktober 2017; dikembalikan untuk direvisi: 20 November 2017; disetujui: 14 Desember 2017

ABSTRAK

Perbaikan player adalah kompetensi yang wajib dikuasai oleh siswa SMK bidang keahlian elektronika audio video. Kompetensi ini sangat diperlukan peserta didik yang mengikuti program pendidikan sistem ganda serta bekal sebagai seorang teknisi elektronika. Kenyataan yang terjadi di SMK Negeri 2 Kudus pada peserta didik untuk program kompetensi keahlian ini, mereka tidak memiliki kompetensi perbaikan dan perawatan player sebagaimana yang diharapkan. Metode pembelajaran praktik dengan menggunakan pendekatan pembelajaran Resensi Video Portofolio serta Short Masage Service Quiz merupakan solusi yang diharapkan dapat memecahkan permasalahan tersebut. Hasil penelitian tindakan dengan menggunakan metode tersebut, terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran dimana proses pembelajaran mengalami perbaikan pada 6 indikator, serta terdapat penurunan jumlah peserta didik yang perlu melakukan remedi dari 35 % menjadi 17 % untuk siklus 1 dan 18,5 % untuk siklus 2, penurunan kelompok peserta didik remedi ini berkisar sebesar 17,2 5%. Sebaliknya terjadi peningkatan jumlah peserta didik tuntas belajar dari berkisar 65 % menjadi 83 % untuk Siklus 1 dan 81, 5% untuk siklus 2. Pembelajaran Resensi Video Portofolio serta Short Masage Service Quiz dapat meningkatkan kompetensi perbaikan player di SMK Negeri 2 Kudus.

Kata kunci : *Resensi Video Portfolio, SMS Quiz*

ASTRACK

Player repair is a competence that must be important for students of SMK expertises audio video electronics spesialis. This competence is very necessary learners for follow the dual system education program and supplies as an electronics technician. The fact that occurred in SMK Negeri 2 Kudus in the student for this skill competency program, they don have the competence for maintenance and repair of player as expected. Learning methods for practical using the Portfolio Video Response learning approach and Short Masage Service Quiz are solutions that are expected to solve the problem. The result of the action research using the method, there is an improvement of the quality of the learning process where the learning process has improved on 6 indicators, and there is a decrease in the number of students who need to remedial from 35% to 17% for cycle 1 and 18,5% for cycle 2, the decline in this reminders group ranged from 17.25% .Unless it is otherwise an increasing number of students

pass the study of a range of 65% to 83% for cycle 1 and 81.5% for cycle 2 and there was a decrease in the number of learners who needed remission from 35% to 17% for cycle 1 and 18.5% for cycle 2. Video Portfolio Review and Short Masage Service Quiz can improve player repair competency in SMK Negeri 2 Kudus.

Keywords: *Video Portofolio Resence, SMS Quiz*

PENDAHULUAN

Player merupakan perangkat elektronika untuk menjalankan keping CD dan *flas disc*, dalam format MP3, MP4 dan format lainnya yang lazim dimiliki oleh masyarakat sebagai perlengkapan elektronika *home appliance*. Perangkat ini merupakan alat elektronika yang harus dikuasai teknik perbaikannya oleh peserta didik SMK bidang Keahlian Elektronika Audio Video. Indikator penguasaan kompetensi *Maintenance and Repair (MR)* atau perbaikan *player* dimaksud adalah peserta didik dapat menjelaskan serta melaksanakan perawatan dan perbaikan melalui analisis *troubleshooting* secara akurat dan cepat. Kompetensi ini menjadi target sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakat pada layanan jasa perbaikan *player*.

Penguasaan kompetensi perbaikan *player* pada peserta didik SMK Negeri 2 Kudus ini tidak seperti yang diharapkan, terbukti dari informasi tempat usaha (bengkel elektronika) pada peserta didik melakukan magang pada proses Pendidikan Sistem Ganda (PSG). Wawancara dengan bapak Ulin Nuha pemilik bengkel Zebra Elektronik didapatkan informasi bahwa peserta didik magang lemah dalam melakukan analisis serta tindak lanjut *troubleshooting* pada proses perbaikan *player*. Fakta lain dari rendahnya kompetensi pada bidang ini adalah peserta didik program bidang keahlian elektronika audio video SMK Negeri 2 Kudus memiliki nilai capaian kompetensi rendah, yaitu kurang dari 75

untuk nilai aspek pengetahuan dan kurang dari 80 untuk aspek ketrampilan. Kecuali itu tahun pelajaran 2014/2015 peserta didik pada kompetensi ini terdapat 35% tidak tuntas belajar.

Rendahnya kompetensi perbaikan *player* diduga dikarenakan kurangnya peserta didik melaksanakan pelatihan mandiri. Pelatihan mandiri dapat dilakukan terintegrasi dengan jam pembelajaran ataupun di luar jam pembelajaran. Permasalahan yang muncul adalah, apabila pelatihan mandiri dilakukan diluar jam pembelajaran, maka sulit dilakukan pemantauan secara terstruktur, sedangkan pelatihan saat pembelajaran waktunya terbatas, video portofolio merupakan solusi dari pemantauan ini. Penugasan perlu dilakukan kepada peserta didik untuk membuat video berbantuan telepon seluler saat latihan proses pelaksanaan perbaikan *player*. Untuk mengukur kemampuan kognisi peserta didik dapat diberikan permainan *quiz* inovatif berbantuan SMS. Pelatihan mandiri dan pembelajaran berbantuan video ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Edgard Dale dalam *Cone Of Dale* (Barbara Seels, 2004:41). Dengan pelatihan mandiri, peserta didik mengalami sendiri (*simulating the real experience*) dimana Edgard Dale dalam *Cone Of Dale, simulating the real experience* akan menghasilkan serapan pemahaman 90 %. Sementara itu pada *whatcing a demonstration* dengan

berbantuan video akan menghasilkan serapan pemahaman 50 %.

SMS *Quiz* merupakan teknik evaluasi inovatif untuk mendapatkan nilai hasil serapan pengetahuan peserta didik. Teknik ini memanfaatkan aplikasi *Short Masage Service* (SMS), dimana peserta didik menjawab soal dengan SMS yang diatur sedemikian dan diolah karakter SMS tersebut oleh aplikasi komputer. Nilai serapan pengetahuan akan diperoleh dengan cepat dengan menggunakan aplikasi ini, peserta didik akan mengetahui nilai yang diperoleh pada layar LCD.

Penelitian terkait resensi video portofolio dan SMS *quiz* terdapat pada jurnal Ilmiah dari *Chemistry and Biology Programs, Georgia Gwinnett College, Lawrenceville, USA*. Jurnal penelitian dari Richard Penington dengan judul *Adapting to Student Learning Styles: Using Cell Phone Technology in Undergraduate Science Instruction* (code edisi GA30043. 2011). Penelitian oleh parapakar tersebut menyatakan bahwa *telepon celluler* menjadi gaya para mahasiswa di Lawrenceville, USA dalam belajar. Agar memiliki nilai lebih telepon seluler dimanfaatkan sebagai sumber belajar, yaitu dengan cara memasukkan foto-foto dan video terstruktur dalam pembelajaran.

Berdasar ide-ide untuk memaksimalkan aktifitas peserta didik SMK Negeri 2 Kudus bidang keahlian elektronika dalam praktik perawatan perbaikan *player* dengan pola praktik mandiri dan SMS *quiz*, peneliti tertarik mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pendekatan resensi video portofolio dengan SMS *quiz* untuk meningkatkan kompetensi kognitif maupun psikomotorik pada pembelajaran perbaikan *player* pada peserta didik SMK Negeri 2

Kudus.

Identifikasi masalah dalam pembelajaran praktik perbaikan *player* dapat dijabarkan sebagai berikut (1) Hasil pembelajaran praktik perbaikan *player* termasuk dalam kategori rendah, hanya sebagian kecil peserta didik yang memiliki kompetensi sebagaimana yang dipersyaratkan, (2) belum adanya pola pembelajaran praktik yang dapat menjadikan peserta didik memiliki kesiapan matang saat dilakukan uji kompetensi, (3) batasan-batasan yang ditetapkan pada penelitian ini adalah upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran praktik perawatan perbaikan *player* sehingga dapat meningkatkan kompetensi belajar peserta didik pada bidang ini.

Berdasar latar belakang dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan utama dalam penelitian tindakan ini adalah (1) Bagaimana resensi video portofolio dan SMS *quiz* dapat memperbaiki kualitas proses pembelajaran praktik perbaikan *player* serta ? (2) bagaimana resensi Video dan SMS *quiz* dapat memperbaiki kualitas hasil pembelajaran praktik perbaikan *player* ?.

Sebagaimana dijabarkan pada permasalahan di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) meningkatkan kualitas proses pembelajaran/praktik perbaikan *player* dengan menggunakan pendekatan resensi video portofolio dimana peserta didik melakukan pencermatan untuk melihat kesalahan-kesalahan prosedur kerja yang terekam pada produk video peserta didik lain saat melakukan perbaikan *player* dan SMS *quiz* dimana quiz ini mengukur pemahaman dari teori perbaikan dan perawatan *player* , (2) penelitian juga bertujuan pula untuk

meningkatkan kualitas kompetensi hasil pembelajaran/praktik perbaikan *player* dengan menggunakan pendekatan resensi video portofolio dan SMS *quiz*. Target yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah siswa tuntas belajar sebesar minimal 75 % . Target sebesar ini merupakan target yang normal terjadi untuk kondisi peserat kondisi intake yang rendah saat masuk sebagai peserta didik di SMK Negeri 2 Kudus pada Kompetensi Keahlian Elektronika Audio Video.

Penelitian dengan pola penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi (1) untuk peserta didik agar tertantang untuk menyelesaikan proyek video portofolio yang diberikan oleh pembelajar sehingga dapat melaksanakan pekerjaan secara prosedural. Kecuali itu bermanfaat pula untuk meningkatkan kompetensi peserta didik pada perbaikan *player* . (2) untuk guru serumpun agar dapat mengembangkan metode pembelajaran resensi video portofolio dan SMS *quiz* sebagai alternatif penyajian pembelajaran serta menjadi inspirasi baru untuk melaksanakan penelitian sejenis.

KAJIAN PUSTAKA

Lesson Group

Lesson Group atau sering disebut dengan istilah pembelajaran kooperatif atau belajar kelompok merupakan metode yang lazim digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Ada empat unsur dalam pembelajaran kooperatif/*lesson group* (Slavin, 2010:250), yaitu: (1) interaksi tatap muka dimana peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang, (2) interdependensi dimana peserta didik bekerja bersama

untuk tujuan kelompok. (3) tanggung jawab individual dimana peserta didik harus memperlihatkan bahwa secara individual telah menguasai materi pembelajaran serta (4) kemampuan-kemampuan interpersonal dan kelompok kecil dimana peserta didik diajari mengenai saran-saran yang efektif untuk bekerja sama dan mendiskusikan seberapa baik kelompok mereka bekerja dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif dapat dikemas dalam pembelajaran yang mengedepankan kognisi, afeksi, maupun psikomotorik atau vokasi. *Ending* dari pembelajaran kooperatif ini adalah agar prestasi belajar dapat diperoleh secara maksimal, baik secara klasikal maupun personal.

Peningkatan Kompetensi

Peningkatan kompetensi merupakan istilah yang lekat sekali dengan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan dari sisi guru. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. (Mudjiono dalam Fatmalatif, 2011:15).

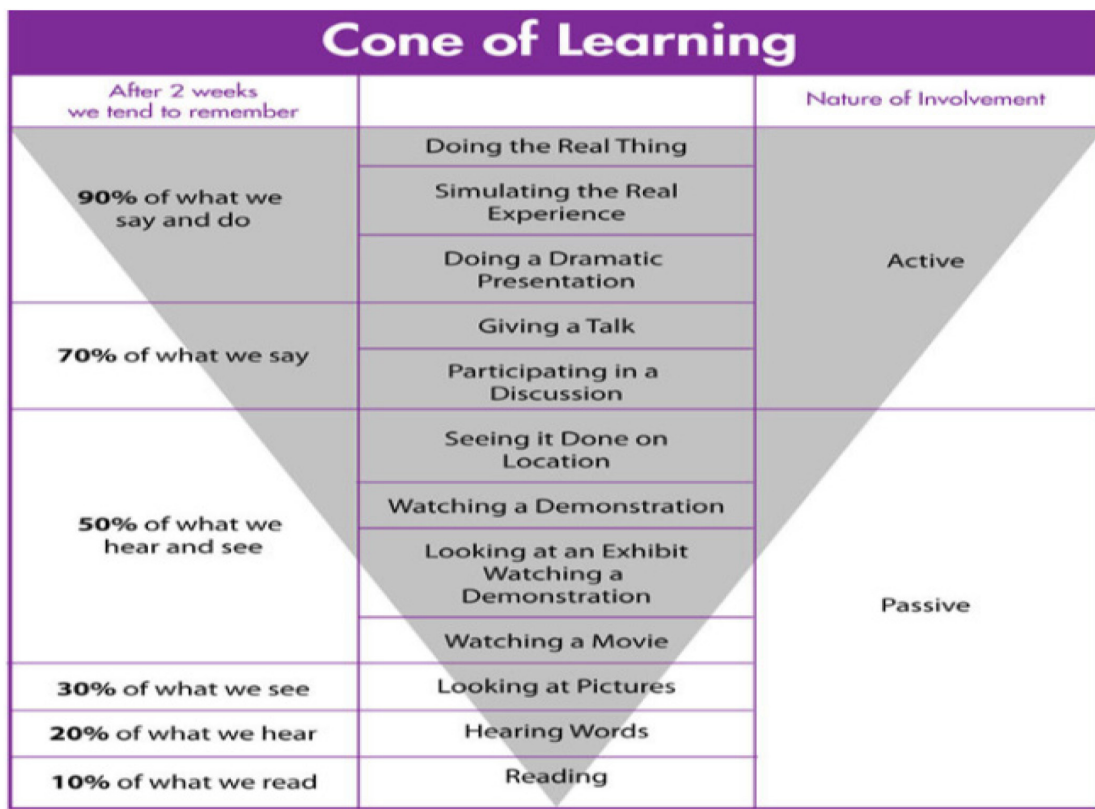
Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotorik. Perinciannya adalah sebagai berikut: (1) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman,

penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. (2) ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai termasuk lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks (3) ranah psikomotorik, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati dan melakukan). Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. (Daryanto, 2007:102-124).

Video Portofolio

Video yang dimaksudkan pada peristiwa ini adalah rekam jejak peserta didik saat melakukan pelatihan mandiri dan

kelompok sebagai pra syarat untuk mengikuti pembelajaran praktik perbaikan *player*. Sebelum melakukan uji praktik, peserta didik harus melakukan persiapan berupa pelatihan mandiri agar terjadi pembiasaan untuk melaksanakan praktik sesuai dengan prosedur. Rekam jejak aktifitas peserta didik ini dibuat dokumennya dengan menggunakan dokumen video. Proyek portofolio berupa video dimaksud dapat diambil dengan menggunakan video telepon seluler yang dimiliki oleh peserta didik. Proyek video pelaksanaan praktik mandiri ini selaras sekali dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Dale Theorema (Barbara Seels, 2004:42). Edgard Dale berpendapat melaksanakan aktifitas secara nyata (*doing the real thing*) menghasilkan serapan pemahaman 90 % sedangkan melihat demonstrasi termasuk demonstrasi dalam video menghasilkan serapan pemahaman 50 %.



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Mengajar Dale

SMS Quiz

Quiz berbantuan SMS (*Short Message Service*) merupakan jenis evaluasi dengan menggunakan alat bantu SMS telepon seluler. Cara ini dapat memudahkan guru untuk mengukur kemampuan peserta didik. Peserta didik akan dapat diketahui sebagian aspek kompetensi kognitifnya dengan cepat dimana guru tidak perlu mengoreksi hasil *quiz*. Teknik ini memungkinkan guru dapat mengetahui skor/nilai peserta didik melalui program otomatis pengolahan data. Kecuali itu peserta didik akan termotivasi untuk mendapatkan nilai terbaik dikarenakan nilai dapat segera diketahui secara terbuka. Pelaksanaan SMS *quiz* dilakukan dengan pola siswa menjawab soal yang diberikan dengan mengirimkan SMS jawaban pada nomor modem seluler. Sistem akan

dikoneksikan ke dalam program *excell* yang selanjutnya menjadi nilai atau skor dari aspek kognitif. Bentuk soal dapat dibuat varian soal pilihan ganda, menjodohkan atau benar salah. Agar siswa tidak melaksanakan plagiasi, soal dapat dibuat dalam beberapa kode. SMS yang dikirimkan oleh peserta didik sebagai jawaban soal uji kognitif yang dilaksanakan dikirim dengan format yang diatur sedemikain rupa sehingga sistem *excell* dapat menerjemahkan menjadi bahasa logika. *Quiz* berbantuan SMS merupakan inovasi dari pada tesis yang telah perkenalkan pada beragam forum termasuk salah satunya adalah pada saat seleksi guru berprestasi tingkat nasional tahun 2013. Tes/*Quiz* berbantuan SMS ini diberi inisial CELMI (*Celluler Exsplore Learning Modem Interactioan*) (Susanto Budi , 2011 : 20).

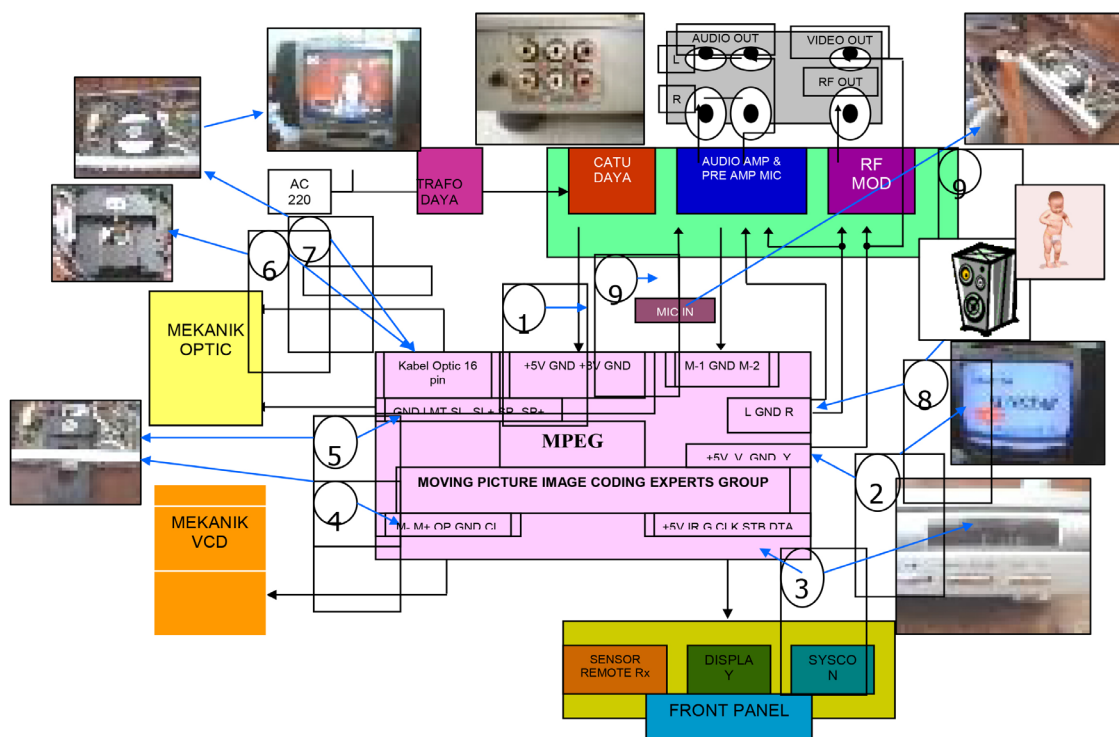


Gambar 3. Ilustrasi Pelaksanaan SMS Quiz

Perbaikan Player

Sebagaimana diungkap pada bagian pendahuluan, perbaikan *player* merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik program keahlian elektronika audio video, perbaikan *player* membutuhkan pemahaman pada ranah kognitif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pemahaman yang bersangkutan dengan masalah sistem kerja *player* sebagai

Rangkaian dari *player* terdiri dari diagram blok dengan bagian bagian utamanya adalah power suplay, *moving picture expert group* (MPEG), optic, mekanik, penguat RF serta penguat AV. Perbaikan peralatan ini dilakukan dengan prosedur *troubleshooting*, pengambilan keputusan bagian yang diperbaiki, pembongkaran, penggantian *spare part*, pemasangan kembali dan uji coba (Sunar Prasetyo, 2009 : 113).



Gambar 4. Blok Diagram CD Player

perangkat untuk mengaktifkan data elektronik berupa audio ataupun video dari *compact disc*, *flash discs* dan penyimpanan data lainnya. Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan melaksanakan perbaikan *player*. Indikator peserta didik kompeten dalam bidang perbaikan *player* adalah apabila dapat melakukan *troubleshooting* dengan tindak lanjut perbaikan perangkat dengan prosedur yang sesuai, cepat dan tepat.

Penelitian Relevan

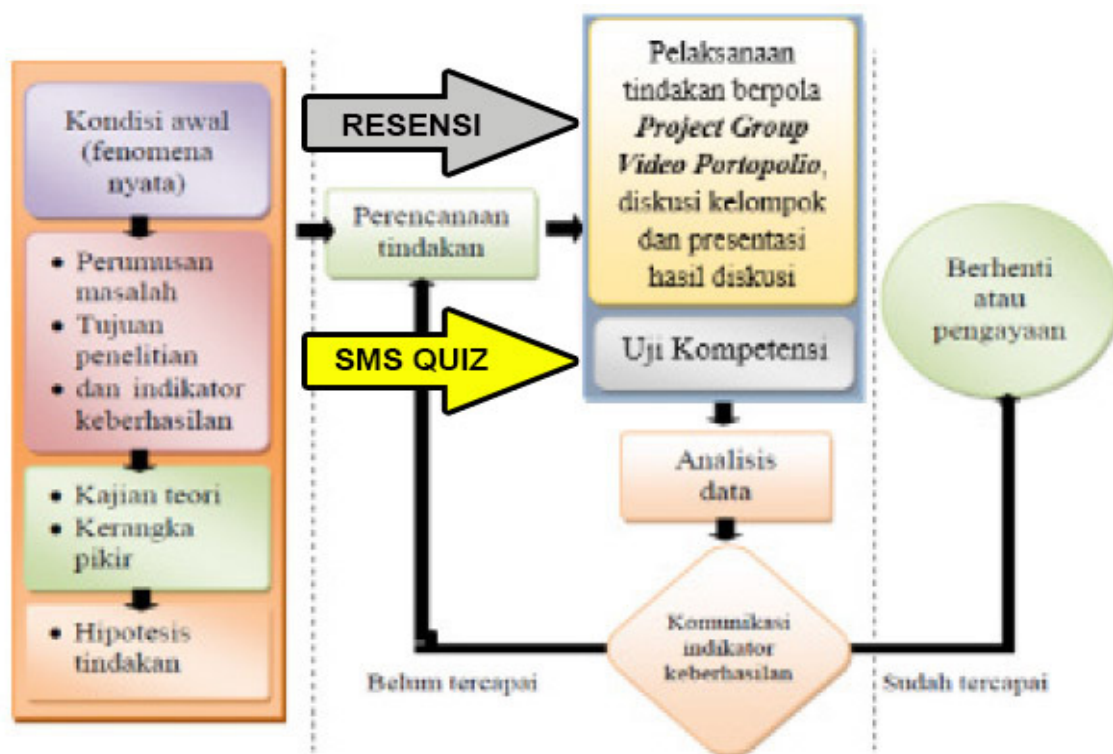
Menurut jurnal Ilmiah dari *Jahangirnagar University, Dhaka*, Jurnal dari pakar pendidikan Rokhsana Begum dengan judul *Prospect for Cell Phones as Instructional Tools in the EFL Classroom: A Case Study of Jahangirnagar University, Dhaka* (Vol.4 ; No.1. 2011). Rokhsana Begum pakar pendidikan dari *Jahangirnagar University, Dhaka* dalam penelitiannya menyatakan

bahwa menjadi sebuah tantangan untuk dapat mengembangkan fungsi telepon seluler untuk bidang pendidikan, perangkat ini dapat dimanfaatkan fasilitas yang ada di dalamnya untuk mendukung pembelajaran, video yang bisa dibuat dan ditampilkan di sana serta fasilitas lainnya.

Sementara itu pada jurnal hasil penelitian Richard Penington, Julia Parades, dan kawan kawan dari *Chemistry and Biology Programs, Georgia Gwinnett College Lawrenceville USA* (2010:1), mereka memberikan analisis secara kolektif pada jurnal internasional *Adapting to Student Learning Styles: Using Cell Phone Technology in Undergraduate Science Instruction*, mereka menunjukkan manfaat telepon seluler untuk pembelajaran dengan memanfaatkan konten video di dalamnya.

Kerangka Berfikir

Sesuai dengan rumusan masalah, untuk meningkatkan prestasi peserta didik pada kompetensi perbaikan *player*, desain pelaksanaan pembelajaran dan praktik adalah dengan memaksimalkan pengalaman peserta didik dalam melakukan praktik mandiri dalam satu kelompok dengan bukti pelaksanaan praktik direkam dengan menggunakan telepon seluler dalam bentuk dokumen video portofolio. Hasil produk video portofolio tersebut dilakukan resensi untuk mengkaji kesalahan-kesalahan dalam pelaksanaan praktik. Pelaksanaan resensi dalam diskusi kelompok dan selanjutnya dilaksanakan presentasi hasil diskusi. Dari kegiatan pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik memiliki kesiapan untuk uji kompetensi. Pengukuran penguasaan kompetensi kognitif peserta didik melakukan uji kognitif dengan melakukan permainan SMS *quiz*.



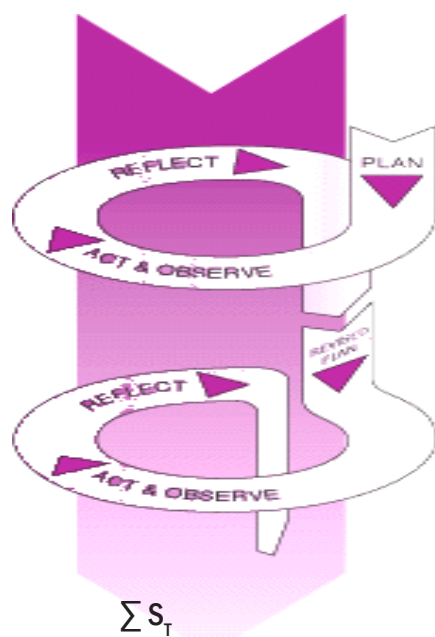
Gambar 5. Kerangka Berpikir Penelitian

Pola resensi video plus SMS *quiz* ini diharapkan dapat menjadikan pengalaman baru peserta didik dalam belajar, terjadi keberanian dalam berpendapat, terjadi keberanian dalam menyampaikan informasi dan penguasaan materi teori maupun praktik yang berkaitan dengan perbaikan *player* yang akhirnya membawa perbaikan proses pembelajaran dan perbaikan hasil belajar. Kerangka berfikir sebagaimana didiskripsikan di atas dapat diilustrasikan dengan bagan gambar 5 di atas.

METODE PENELITIAN

Langkah Penelitian

Penelitian pendidikan untuk meningkatkan kualitas kompetensi perbaikan *player* ini menggunakan pola penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dimaksud dilakukan dalam dua siklus dengan setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan. Skematik siklus tindakan menggunakan pola penelitian tindakan dari Kemmis Mc Tagard (Bruce J. Howden <http://www.iier.org.au>).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kemmis McTagard

Langkah penelitian dalam satu siklus sesuai dengan teori Kemmis Mc Tagard diawali dari *Plant, Action and Observe, Reflection*. Karakteristik dari siklus penelitian tindakan Kemmis Mc Tagard adalah *Action and Observe* dijadikan dalam satu paket kegiatan di mana saat dilaksanakan hasil perencanaan (*Action*) sekaligus dilakukan observasi atau pengamatan (*Observe*).

Agar perencanaan dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan maka pra siklus perlu dilakukan observasi awal, untuk mengetahui kondisi riil dari fenomena yang terjadi pada pembelajaran praktik kompetensi perbaikan *player*. Kondisi awal dari peserta didik dapat diketahui dari observasi yang berkaitan dengan bagaimana rekaman kelas tingkat sebelumnya pada pembelajaran praktik perbaikan *player* ini, termasuk data nilai pada pembelajaran lain yang relevan.

Rencana (*Plant*) tindakan pada siklus 2 dari PTK untuk perbaikan kompetensi perbaikan *player* merupakan implementasi tindakan pada siklus 1 dengan melaksanakan perbaikan-perbaikan sebagaimana hasil observasi awal. *Action and Observe* dilaksanakan bersamaan pelaksanaan observasi dilakukan oleh penulis sebagai peneliti dibantu oleh guru sejawat sebagai observer (kolaborasi). Peneliti menunjuk guru sejawat (Henri Setyawan S.Pd) sebagai observer. Peneliti memilih kolaborasi tersebut karena yang bersangkutan memiliki disiplin ilmu yang sama dengan peneliti. Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah dibuat. Segala kejadian yang ada pada saat pelaksanaan pembelajaran (*Action*) dilakukan pencatatan, pengamatan dan pendataan (*Observe*).

Reflection (refleksi) dari tindakan meru-

pakan tahapan untuk memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan. Data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dicari eksplanasinya, dianalisis, dan disintesis serta dilakukan triangulasi. Pelaksanaan refleksi masih melibatkan kolaborator untuk membantu peneliti untuk dapat lebih tajam melakukan refleksi dan evaluasi. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam rencana pada siklus berikutnya. Pelaksanaan penelitian tindakan ini minimal dilakukan 2 siklus.

Populasi Sampel Tempat dan Waktu Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMK Negeri 2 Kudus kelas XI TAV sebagnya empat kelas, sedangkan sampel penelitian digunakan pendekatan pembelajaran resensi video portofolio dan SMS *quiz* untuk meningkatkan kompetensi perbaikan *player* adalah peserta didik pada kelas XI TAV4 tahun pelajaran 2014/2015. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling proporsional*, yaitu sampel yang terdiri dari kelompok anggota yang terhimpun pada gugus (*Cluster*) yang diambil secara random dalam satu populasi (Sugiyono, 2010, 422).

Penelitian tindakan kelas untuk meneliti manfaat pembelajaran resensi video portofolio dan SMK *quiz* untuk meningkatkan kompetensi perbaikan *player* dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kudus. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas XI TAV4 pada Semester II Tahun pelajaran 2014/2015. Jumlah peserta didik pada kelas ini sebanyak 38 peserta didik yang terdiri dari 32 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan.

Sebagian besar peserta didik laki-laki masuk pada jurusan TAV adalah sebagai pilihan ke dua, pada saat proses penerimaan peserta didik baru peserta didik ini memilih jurusan favorit, namun tidak terjaring dalam seleksi. Telah disampaikan di depan dikarenakan mayoritas sebagai pilihan ke dua peserta didik pada kelompok ini kurang bersemangat dalam belajar. Kompetensi dasar yang menjadi obyek penelitian dalam pembelajaran adalah kompetensi perbaikan *player*.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian tindakan kelas ini didapatkan dari catatan observasi pada saat penelitian. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut: (1) Data kualitatif diperoleh dari pengamatan atau observasi perilaku peserta didik saat melakukan praktik perbaikan *player*. Data dibuat secara bebas oleh peneliti sebagai pengamat serta data dari kolaborator berupa catatan-catatan positif maupun negatif saat pembelajaran. (2) Data kuantitatif diperoleh dengan melakukan uji kompetensi secara teoritik dan praktik untuk kompetensi perbaikan *player*. Uji kompetensi secara teoritik dapat diperoleh dari nilai laporan praktik dan tes melalui *quiz* berbantuan SMS telepon seluler. Untuk uji kompetensi secara praktik, data dapat diperoleh saat ujian kompetensi pelaksanaan perbaikan *player*.

Indikator pada instrument peningkatan kualitas proses pembelajaran diambil dari keaktifan peserta didik, sebagai tolok ukur perbaikan kualitas pembelajaran di antaranya terdapat keaktifan peserta didik untuk bertanya, serta menyampaikan pendapat, keaktifan peserta didik dalam presentasi, pada saat praktik mandiri maupun kelompok dan

aspek keaktifan lainnya. Observasi keaktifan peserta didik dilakukan dengan bantuan borang aktifitas peserta didik yang didalamnya memuat (a) bagaimana perubahan pola pembelajaran dari pra siklus dan siklus, (b) bagaimana pelaksanaan praktik peserta didik dari pra siklus dan siklus, (c) bagaimana membangkitkan potensi dari pra siklus dan siklus, (d) bagaimana pelaksanaan uji kompetensi kognitif dari pra siklus dan siklus dan aktifitas lainnya. Perubahan-perubahan aktifitas tersebut selanjutnya dideskripsikan dalam format matrik pembandingan antar kondisi pra siklus dan siklus

Indikator pada peningkatan prestasi hasil belajar dilihat dari nilai yang diperoleh oleh peserta didik pada saat melakukan praktik/psikomotorik perbaikan *player* secara perorangan serta nilai kognitif dari pelaksanaan test berbantuan SMS *quiz*. Adapun aspek yang menjadi bagian dari penilaian adalah ini adalah prosedur kerja, ketepatan penggunaan alat, dan waktu dalam melaksanakan pekerjaan. Pengolahan nilai dilakukan dengan borang yang sudah disiapkan, selanjutnya dilakukan perbandingan antar kondisi pra siklus dan siklus

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara melakukan komparasi antar siklus dari keaktifan peserta didik, penguasaan pengetahuan (kognitif) serta pencapaian prestasi praktik (psikomotorik) saat siklus penelitian dilaksanakan. Rekap penilaian dibandingkan antar siklus serta dinyatakan dalam bentuk grafik kemudian dideskripsikan.

Data prestasi peserta didik yang berkaitan dengan nilai kognitif dan psikomotorik hasil

akhirnya dianalisis dengan menggunakan analisis daya serap dengan menggunakan rumus

$$DS = \frac{\sum S_T}{\sum S_s} \times 100 \%$$

DS adalah daya serap dalam prosen, S_T adalah peserta didik yang memiliki nilai sama dengan dan atau di atas KKM, S_s adalah jumlah seluruh peserta didik dalam satu kelas. Sesuai dengan Pedoman Model dan Teknik Penilaian Kelas Pada Tingkat Satuan Pendidikan (Redianoim, 2006:71)

Indikator Keberhasilan

Agar terdapat tolok ukur dari keberhasilan *treatment* dalam pelaksanaan penelitian resensi video portofolio dan SMS *quiz* untuk memperbaiki kompetensi perbaikan *player* dapat dilihat dengan jelas, diperlukan adanya indikator keberhasilan yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia usaha dan industri. Indikator keberhasilan pada penelitian tindakan ini adalah diperolehnya nilai capaian minimal sebesar 75 % dari seluruh jumlah peserta didik pada kelas penelitian (XI TAV 4) dengan nilai capaian untuk aspek kognitif 75 dan untuk aspek psikomotorik 80.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang pembelajaran dengan resensi video portofolio dan SMS *quiz* untuk peningkatan kualitas proses dan hasil belajar pada kompetensi perbaikan *player* peserta didik Kelas XI TAV4 SMK Negeri 2 Kudus program keahlian audio video dideskripsikan dalam tiga bagian. Tiga bagian dimaksud adalah kondisi pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus saja, hal ini dikarenakan pada siklus kedua kondisi perbaikan proses pembelajaran sudah sangat tampak sehingga sebagai akibat terjadi perbaikan kualitas pembelajaran yang akhirnya bermuara pada perbaikan hasil pembelajaran.

Pra Siklus

Kondisi pra siklus dijabarkan dari hasil observasi sebelum diberikan tindakan/pendekatan pembelajaran resensi video dengan permainan SMS *quiz*. Aktifitas peserta didik rendah serta minat untuk mengikuti pembelajaran/praktik perbaikan *player* lemah. Data prasiklus diambil dari aktifitas peserta didik saat mengikuti pembelajaran dan data sekunder prestasi belajar pada kompetensi perbaikan *player* pada tahun pelajaran sebelumnya. Peserta didik remidi remidi pada kompetensi ini berkisar 35 %.

Siklus 1

Siklus penelitian tindakan kelas pada penelitian ini menggunakan pola siklus dari Kemmis McTagard sebagai berikut.

a. Plant (Perencanaan)

Perencanaan dilakukan pada minggu pertama bulan Februari tahun 2015. Perencanaan pembelajaran pada siklus 1 dimuat pada RPP siklus 1. Skenario perencanaan pada RPP sebagai berikut: (1) dilakukan pembelajaran dalam bentuk penggabungan antara ekspositori dan demonstrasi serta tanya jawab dan penggunaan media LCD dan benda nyata, (2) dilakukan praktik sebagaimana materi dalam kompetensi dasar yang dipelajari (perbaikan bagian *power supplies player*) dengan sistem kelompok serta latihan mandiri perorangan, (3) dilakukan praktik mandiri

perorangan dengan bukti proyek video yang direkam dengan menggunakan telepon seluler, (4) dilakukan resensi video portofolio dengan cara silang kelompok dengan kajian resensi mengkritisi pekerjaan yang dilakukan oleh kawan beda kelompoknya, (5) dilakukan presentasi agar hasil resensi dapat dijadikan masukan semua anggota kelompok dan peserta didik dalam satu kelas, (6) Dilakukan konklusi materi resensi oleh guru serta (7) dilakukan uji kompetensi pengetahuan (*kognisi*) dengan menggunakan teknik SMS *quiz* untuk soal pilihan (*obyektif test*) dan soal menjodohkan/mengurutkan (*Likert*). Perencanaan untuk siklus 2 menyesuaikan dengan hasil refleksi pada silus 1.

b. Action and Observe (Tindakan dan Observasi)

Hari pertama pertemuan dilakukan dalam tiga step yaitu pembukaan pembelajaran, inti pembelajaran dan penutup. Skenario pembelajaran berjalan sebagaimana yang terdapat pada RPP. Pembukaan pembelajaran penyajian materi teori *power supplies player* dapat berjalan dengan baik.

Pertemuan pertama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan resensi video portofolio dilakukan dengan petunjuk kerja pembongkaran dan pemasangan *power supplies player* secara kelompok kemudian selanjutnya dilakukan praktik perorangan dengan bukti praktik rekaman video pelaksanaan bongkar pasang *power supplies* . Pembuatan video dilakukan dengan menggunakan telepon seluler. Ada 8 kelompok yang terbentuk, pembentukan kelompok sepenuhnya diserahkan kepada peserta didik sesuai dengan tempat duduk atau kemudahan dalam berkomunikasi.

Catatan pengamatan pada pertemuan



Gambar 6. Aktifitas Pembelajaran Siklus 1

pertama siklus 1 adalah saat pembagian kelompok masih ada peserta didik yang belum siap dalam praktik. Akan tetapi ketika pendekatan praktik mandiri dengan rekaman video dilaksanakan semua peserta didik antusias untuk mengikuti dan menyelesaikan proyek video portofolio. Dikarenakan waktu pembelajaran tidak mencukupi untuk menyelesaikan proyek video peserta didik melanjutkan pekerjaan pembuatan video di luar jam pembelajaran. Hasil produk video disimpan dalam *file* sebagai bahan resensi video pertemuan berikutnya.

Pertemuan ke dua siklus 1 dilaksanakan dengan pendekatan sampai pada tahap resensi. Resensi video dilakukan saling silang antar kelompok. Resensi dilakukan dengan

melakukan kritisi kesalahan-kesalahan anggota kelompok lain saat melaksanakan praktik perorangan yang direkam dengan menggunakan video telepon seluler. Kecuali kekurangan-kekurangan dalam proses praktik yang divideokan didata dalam pelaksanaan resensi, didata pula dalam resensi tersebut hal-hal positif yang dilakukan oleh kawan sebaya dari kelompok lain sesuai dengan isi rekaman video.

Pertemuan ke tiga dilaksanakan uji psikomotorik dengan praktik langsung dan tes dengan mengunakan permainan SMS *quiz*. Peserta didik antusias untuk mengikuti praktik namun masih ada peserta didik yang memiliki nilai di bawah KKM yang ditetapkan.



Gambar 7. Uji Psikomotorik (bediri) Uji Kognitif Menggunakan SMS Quiz (duduk)

c. Refleksi

Selama pelaksanaan pendekatan dengan permainan SMS *quiz* dilakukan observasi langsung oleh peneliti dan observer. Hasil observasi dibuat pada instrumen observasi. Refleksi dari hasil pelaksanaan observasi secara umum adalah peserta didik antusias untuk mengikuti evaluasi pembelajaran dengan SMS *quiz*. Catatan khusus adalah keaktifan saat diskusi dan resensi serta praktik keaktifan dalam kelompok tidak merata hal ini akan diperbaiki pada siklus 2 dengan mengatur kelompok secara lebih heterogen dengan mempertimbangkan prestasi, ada 8 kelompok yang rencanakan. Kecuali itu pelaksanaan presentasi klasikal tidak begitu perlu dikarenakan waktu yang terpakai untuk hal ini terlalu banyak. Sistem presentasi pada siklus 2 diubah menjadi sistem presentasi personal berhadapan antar kelompok.

Siklus 2

a. *Plant* (Perencanaan)

Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 masih menggunakan pendekatan resensi video dengan evaluasi ranah kognitif SMS *quiz*. Perencanaan siklus 2 dilaksanakan sesuai dengan temuan-temuan kekurangan yang ada

dari hasil observasi siklus 1 diperbaiki pada siklus 2. Perbaikan dimaksud diintegrasikan dalam pembuatan RPP siklus 2, sebagaimana yang dirumuskan pada tahap refleksi siklus 1. Perbaikan-perbaikan perencanaan pada siklus 2 diantaranya pembagian kelompok dengan mempertimbangkan gender, prestasi dan keaktifan peserta didik. Resensi video portofolio dapat dilakukan diluar jam pembelajaran dengan tujuan untuk mengefektifkan waktu pembelajaran serta presentasi dilakukan antar personal sehingga dapat dilakukan diskusi antar muka dengan efektif.

b. *Action and Observe* (Tindakan dan Observasi)

Hari pertama pertemuan pada dilakukan dalam tiga step yaitu pembukaan pembelajaran, inti pembelajaran dan penutup sebagaimana terdapat pada RPP. Materi yang disajikan pada pertemuan ini adalah perbaikan *optic player*. Perubahan pembentukan kelompok dapat dilakukan dengan baik pelaksanaan praktik kelompok dan perorangan berlangsung dengan aktifitas merata pada setiap kelompok. Proses tutor sebaya juga terjadi pada siklus 2 ini, peserta didik dalam satu kelompok saling membantu dalam penyelesaian proyek video portofolio.



Gambar 8. Aktifitas Pembelajaran Siklus 2

Pembuatan video pada sesi ini lebih rumit bila dibandingkan dengan siklus 1 namun demikian peserta didik dapat menyelesaikannya tanpa hambatan. Bagi peserta didik yang belum selesai membuat pembuatan video dapat siteruskan di luar jam pembelajaran.

Pertemuan ke dua siklus 2 dilaksanakan pembelajaran sesuai rencana, pada sesi ini dilaksanakan resensi video portofolio, klarifikasi antar kelompok dengan presentasi antar personil kelompok dalam dua kelompok berbeda dan pembuatan laporan praktik. Pada sesi ini pelaksanaan resensi dan presentasi berlangsung lebih baik dibandingkan siklus 1. Antar kelompok saling menginformasikan kesalahan-kesalahan yang dilakukan saat praktik mandiri.

Pertemuan ke tiga pada siklus 2 dilaksanakan pelaksanaan uji kompetensi. Pola pelaksanaan uji kompetensi masih sama dengan pelaksanaan pada siklus 1. Proses berlangsung lebih baik, meskipun demikian beberapa peserta didik ada yang membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan siklus 1 untuk pelaksanaan uji psikomotorik, hal ini dikarenakan materi pada siklus 2 jauh lebih rumit dibandingkan materi pada siklus 1, tahap pekerjaan perbaikan *optic player* yang menjadi materi pelajaran pada siklus 2 prosedur pekerjaan yang dilakukan jauh lebih kompleks dibandingkan pekerjaan perbaikan *power supplies* yang menjadi materi pelajaran pada siklus 1. Saat siklus 1 waktu rata-ratanya adalah 4,26 menit, untuk siklus 2 adalah 7,71 menit, SMS *quiz* untuk uji kognitif juga dapat berlangsung tanpa kendala.

c. Refleksi

Berdasarkan observasi pada saat pelaksanaan siklus 2 selanjutnya dilakukan refleksi

untuk melakukan analisis solusi terhadap temuan-temuan kekurangan/kelemahan yang terjadi pada siklus 2. Kecuali itu refleksi dilakukan dengan pola triangulasi data yang didapatkan. Secara umum pelaksanaan penelitian tindakan pada Siklus 2 sudah membuktikan kebermanfaatannya dari proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dimana guru dan peserta didik memiliki perubahan positif dalam perannya masing-masing saat melaksanakan pembelajaran/praktik.

Pendekatan pembelajaran/praktik untuk penguasaan kompetensi perbaikan *player* dengan menggunakan pendekatan resensi video dengan permainan SMS *quiz* menunjukkan perkembangan proses pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Guru dapat melaksanakan pembelajaran secara lebih efektif, sehingga hasil pembelajaranpun dapat optimal. Kecuali itu peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang menantang serta menyenangkan.

Pembelajaran/praktik dengan pola kelompok dan dilanjutkan dengan pola pembelajaran praktik mandiri menjadikan peserta didik dapat saling bekerja sama dan saling mengisi. Terjadi diskusi yang mencerminkan suasana pembelajaran yang hidup meskipun ada beberapa peserta didik belum dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Pembelajaran dengan pola kelompok (*lesson group*) yang dilaksanakan pada siklus 1 dan siklus 2 ini selaras dengan pendapat Slavin, (2010:250), yaitu peserta didik diajari mengenai saran-saran yang efektif untuk bekerja sama dan mendiskusikan seberapa baik kelompok mereka bekerja dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sementara

itu guru dapat mengondisikan pembelajaran dengan baik, peserta didik dapat aktif mengikuti pembelajaran, serta mendapatkan pengalaman baru dalam belajar. Keaktifan peserta didik

semangat dalam belajar yang lebih baik. Terjadi perbaikan kualitas pembelajaran pada 6 indikator sebagaimana dijabarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Deskripsi Peningkatan Kualitas Pembelajaran

No	Sebelum Tahun Pelajaran 2014/2015	Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan Resensi Video Portofolio dan SMS Quiz
1	Pembelajaran monoton	Pembelajaran menghadirkan harmoni yang disukai peserta didik, menarik, tidak membosankan, peserta didik antusias, penuh gairah, dan berpartisipasi aktif dalam setiap langkah pembelajaran
2	Pelaksanaan Praktik monoton	Pelaksanaan praktik membangkitkan kreatifitas pada peserta didik untuk dapat menyelesaikan video portofolio dengan maksimal
3	Tidak ada penugasan yang membangkitkan potensi peserta didik	Ada penugasan yang membangkitkan potensi peserta didik berupa pembuatan pojek video portofolio.
4	Tidak ada diskusi dan presentasi secara terseruktur	Ada diskusi dan presentasi secara terseruktur dalam satu kelompok
5	Evaluasi dilakukan secara konvensional	Evaluasi dilakukan secara inovatif dengan teknik SMS <i>quiz</i> .
6	Uji kompetensi tidak terprogram	Uji kompetensi terprogram baik aspek kognitif maupun psikomotorik (ada pencatatan waktu untuk uji psikomotorik)

juga dapat dilihat dari bagaimana peserta didik bertanya dan memberikan pendapat pada saat dilaksanakan presentasi.

Deskripsi di atas menunjukkan kualitas pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 sudah lebih baik dibandingkan pada pelaksanaan pembelajaran sebelumnya. Resensi video dengan permainan SMS *quiz* membawa perubahan perilaku belajar peserta didik yang lebih baik dalam proses penguasaan kompetensi, hal ini selaras dengan pendapat Daryanto, (2007:102-124), yang mengatakan bahwa hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku,

Pola evaluasi dengan SMS *quiz* yang disajikan dapat memotifasi peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran (aspek kognitif) dengan maksimal sesuai kemampuannya. Pada kondisi ini peserta didik cenderung memiliki rasa malu apabila skor SMS *quiz* ada pada kategori rendah sehingga mereka berupaya untuk mendapatkan skor di atas rata-rata. Kelemahan yang ada berkaitan dengan kebocoran soal dapat diantisipasi dengan membuat soal dalam beberapa kode. Uji kompetensi kognitif juga dilengkapi dengan tes uraian tentang studi identifikasi berkaitan dengan materi yang dikaji.

Nilai aspek psikomotorik yang diperoleh dari uji kompetensi melalui praktek perbaikan *player* dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 2 . Kategori Nilai Aspek Psikomotorik

No	Nilai	Kategori	Kisaran Persentase Peserta Didik					
			Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
			Σ	%	Σ	%	Σ	%
1	100	Sempurna	0	0 %	0	0 %	5	13 %
2	90-99	Sangat Baik	0	0 %	14	37 %	5	13 %
3	80-89	Baik	13	35 %	19	50 %	20	53 %
4	70-79	Cukup (Remidi)	11	30 %	3	8 %	6	16 %
5	Kurang dari 69	Kurang (Remidi)	13	35 %	2	5 %	2	5 %
Rata-rata nilai			71		87		85	
Ketuntasan Belajar			65 %		87 %		81 %	
KKM			80					

Capaian nilai aspek psikomotorik pada kondisi pra siklus presentasi ketuntasan belajar sebesar 65 %, siklus 1. Daya serap ketuntasan belajar untuk siklus 1 sebesar 87 % dengan peserta didik yang harus melakukan perbaikan sebesar 13%. Pada tabel di atas terlihat jelas capaian nilai kategori baik dan sangat baik sudah melampaui indikator kinerja, meskipun ada 8 % peserta didik yang perlu melakukan remidi ringan dan 5 % peserta didik melakukan remidi khusus. Capaian nilai aspek psikomotorik siklus 2 meskipun lebih rendah dibandingkan siklus 1 yaitu sebesar 81 % target pencapaian nilai sudah melampaui indikator keberhasilan. Capaian nilai aspek psikomotorik ini lebih rendah dikarenakan materi pada siklus 2 jauh

lebih rumit dibandingkan materi pada siklus 1, tahap pekerjaan perbaikan *optic player* yang menjadi materi pelajaran pada siklus 2 prosedur pekerjaan yang dilakukan jauh lebih kompleks dibandingkan pekerjaan perbaikan *power supplies* yang menjadi materi pelajaran pada siklus 1. Meskipun materi pembelajaran jauh lebih sulit dibandingkan siklus 1, ada 13 % peserta didik yang mendapatkan nilai sempurna pada siklus 2. Peserta didik yang perlu melakukan remidi khusus ada 5 %, sedangkan 16 % perlu remidi ringan. Pada siklus 1 dan siklus 2 nilai rata rata diatas KKM.

Nilai kognitif yang diperoleh dari uji kompetensi melalui tes SMS *quiz* dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3. Kategori Nilai Aspek Kognitif

No	Nilai	Kategori	Kisaran Persentase Peserta Didik					
			Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
			Σ	%	Σ	%	Σ	%
1	100	Sangat Baik Sekali	0	0 %	1	3 %	1	3 %
2	90-99	Sangat Baik	0	0 %	3	8 %	4	11 %
3	80-89	Baik	13	35 %	15	39 %	10	27 %
4	75-79	Cukup	11	15 %	11	29 %	16	43 %
5	60-74	Kurang (Remidi)	10	27 %	6	16 %	3	8 %
6	50-59	Sangat Kurang (Remidi)	3	8 %	2	5 %	3	8 %
Rata-rata nilai			71		37		77	
Ketuntasan Belajar			65 %		71 %		84 %	
KKM			75					

Terjadi peningkatan daya serap antara siklus 1 dan siklus 2. Apabila dibandingkan dengan koindisi pra siklus ketuntasan belajar 65 %, pada siklus 1 ketuntasan belajar 71 % sedangkan ketuntasan belajar pada siklus 2 sebesar 84 % tampak terjadi trend peningkatan kompetensi kognitif. Siklus 1 maupun 2 terdapat peserta didik dengan nilai sempurna sebesar 3 %, Pencapaian ketuntasan belajar melampaui indikator keberhasilan serta jumlah peserta didik yang perlu melakukan remedi di bawah kondisi pra siklus. Analisis akhir dengan menggunakan tabel perbandingan di atas menunjukkan kebermakaan pembelajaran dengan pendekatan resensi video dan SMS *quiz*, sebagai pengalaman belajar baru yang dapat meningkatkan kualitas preses dan hasil belajar pada kompetensi perbaikan *player*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan kajian pada hasil temuan di atas pembelajaran dengan pendekatan resensi video dan SMS *quiz* dapat disimpulkan:

- a. Sesuai pendapat Slavin peserta didik akan memiliki tanggung jawab lebih besar apabila dikondisikan dalam bentuk kelompok dimana setiap individu diberikan peran nyata
- b. Berdasarkan observasi data pada kondisi pra siklus peserta didik mengalami proses pembelajaran yang kurang menarik serta aktifitas dalam belajar yang rendah, dengan menerapkan pembelajaran resensi video portovolio dalam bentuk kelompok dan SMS *quiz* aktifitas belajar menjadi meningkat.
- c. Terjadi peningkatan kompetensi peserta didik pada mata pelajaran perbaikan

player, hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 . Pada kondisi pra siklus daya serap belajar untuk aspek kognitif dan psikomotorik 65% siklus 1 daya serap belajar untuk aspek psikomotori sebesar 87% sedangkan daya serap aspek kognitif sebesar 79%. Pada siklus 2 daya serap belajar untuk aspek psikomotori sebesar 78% sedangkan daya serap aspek kognitif sebesar 84%. Bila dibandingkan dengan indikator keberhasilan, pada siklus 1 maupun siklus 2 sudah melampaui indikator keberhasilan yaitu daya serap 75%, nilai rata rata aspek kognitif 75 dan aspek psikomotorik 80, meskipun terjadi penurunan kompetensi psikomotorik pada siklus 2. Penurunan kompetensi psikomotorik ini disebabkan tahap pekerjaan perbaikan *optic player* materi pelajaran pada siklus 2 prosedur pekerjaan yang dilakukan jauh lebih komplek dibandingkan pekerjaan perbaikan *power supplies* materi pelajaran pada siklus 1.

Saran

- a. Pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan menantang peserta didik perlu dikembangkan oleh semua guru. Guru dapat mengembangkan telepon seluler dengan beragam *fitur* yang ada didalamnya sebagai alat bantu pembelajaran sesuai dengan kreativitas dan inovasi guru.
- b. Pelarangan membawa telepon seluler ke sekolah oleh sekolah tertentu perlu ditinjau ulang. Pemangku kebijakan dapat memerintahkan kepala sekolah untuk menggali potensi guru untuk

- menggunakan telephone seluler sebagai alat bantu belajar, sehingga pelarangan untuk tidak membawa telepon seluler ke sekolah tidak perlu terjadi.
- c. Pembelajaran resensi video portofolio dan SMS *quiz* terbukti secara nyata dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran. Guru sejawat dapat menggunakan model ini pada pelajaran yang diampu serta mengembangkan menjadi inovasi pembelajaran yang lebih menarik.
- d. Perlu dilaksanakan program tindak lanjut untuk mengembangkan inovasi pembelajaran pada penelitian ini dengan cara mengangkat dalam bahasan pada forum grup diskusi guru melalui komunitas guru atau forum MGMP.

PUSTAKA ACUAN

- Begum, R. 2011. *Prospect For Cell Phones as Instructional Tools* . *Educational Journal*. diambil tanggal 10 Maret 2015, <http://ccsenet.org/journal>.
- Daryanto. 2007, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmalatif Farida, 2011, *Gaul Berdasi Pembelajaran Inovatif Siapkan Generasi Emas Indonesia* (jurnal) Semarang:SMK Negeri 1 Jambu
- Hamwerd. *Dale Teorema*, diambil tanggal 13 Februari 2015, <http://wastedmonkeys.com>.
- Howden Bruce J. (2011), *Ciklus Teorema Classroom Actio Reserch*, diambil tanggal 7 Maret 2015, <http://www.iier.org.au> .
- Penington, R. 2010. *Using Cell Phone in Undergraduate Scince Intructional*. diambil tanggal 7 Maret 2015, <http://www.ccsenet.org/journal>.
- Prasetyo Sunar, 2009. *Perawatan dan Perbaikan VCD/CD*. Jogjakarta : Absolut.
- Redianoim. 2006. *Pedoman Model dan Teknik Penilaian Kelas Pada Tingkat Satuan Pendidikan* .Jakarta : BP Cipta Jaya.
- Seels, Barbara . 2004. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Slavin. 2010. *Cooperatif Learning, Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Susanto Budi, 2011, *CELMi Pengembangan Media Pembelajaran (Celluler Explorer Learning Modem Interaction) Pembelajaran Berbantuan Telephone Celluler (Tesis)* . Semarang: UNNES.