



Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran CVT Berbasis Simulator terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK N 2 Payakumbuh

The Influence of Applying CVT Simulator Media on Student Learning at SMK N 2 Payakumbuh

Ilham Taufiq^{1*}, M. Yasep Setiawan¹, Toto Sugiarto¹, Hendra Dani¹

Abstrak

Model pembelajaran yang masih konvensional belum menjadi media yang efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan simulator bisa menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penerapan Media Simulator terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemeliharaan SPT Sepeda Motor Jurusan Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMK N 2 Payakumbuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan populasi dalam sebanyak 34 siswa. Data dikumpulkan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Yang diolah melalui SPSS V 20 dan *microsoft excel*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa simulator berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa Jurusan TSM di SMK Negeri 2 Payakumbuh diterima yang dapat dilihat dari uji koefisien determinasi sebesar 0,568 dengan persentase 32,3 % yang artinya terdapat pengaruh yang kuat. Maka dapat dilihat semakin besar nilai variabel media simulator semakin besar pula nilai hasil belajar

Kata Kunci

Media Pembelajaran, Hasil Belajar, CVT

Abstract

*Learning models that are still conventional have not become efficient media. By using learning media using simulators can attract the attention of students in learning. This study aims to determine the effect of the application of Simulator Media on student learning outcomes in Motorcycle SPT Maintenance subjects, Department of Motorcycle Business Engineering at SMK N 2 Payakumbuh. This type of research is experimental research with a population of 34 students. Data collected through tests, observation and documentation. Which is processed through SPSS V 20 and *microsoft excel*. The results of this study indicate that the simulator has a significant effect on the learning outcomes of TSM Department students at SMK Negeri 2 Payakumbuh, which can be seen from the determination coefficient test of 0.568 with a percentage of 32.3%, which means that there is a strong influence. So it can be seen that the greater the value of the simulator media variable, the greater the value of learning outcomes.*

Keywords

Learning Media, Learning Outcomes, CVT

¹ Departemen Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang
Kampus UNP. Jln. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Barat, Sumatera Barat, Indonesia

* ilhamtaufiq790@gmail.com

Dikirimkan: 24 Oktober 2023. Diterima: 07 November 2023. Diterbitkan: 08 November 2023.



PENDAHULUAN

Badan standar nasional pendidikan mengatakan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK). Telah menyebabkan perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek seperti bidang teknologi, ekonomi maupun pendidikan. Perkembangan industri otomotif juga mengalami perubahan dalam persaingan global tercatat berdasarkan data *Asean Automotive Federation (AFF)*. Pada tahun 2022 penjualan mencapai 3,164,742 unit. Pada peta persaingan industri Otomotif *Asean* tercatat negara thailand menduduki angka 1,9 juta unit produksi, indonesia menduduki 1,1 juta unit produksi industri otomotif [1].

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara [2].

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berupaya untuk meningkatkan prestasi pendidikan dengan memperbaiki mutu pembelajaran. Guru berperan penting dalam proses belajar mengajar dan melaksanakan pembelajaran perlu menggunakan media simulator yang semaksimal mungkin. Seorang Guru dituntut untuk mengembangkan inovasi dari keterampilan membuat media simulator baru apabila media simulator yang lama kurang efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pemahaman tingkat keberhasilan siswa suatu materi antara satu dengan siswa yang lain berbeda, ada yang langsung menyerap materi ada yang lama memahami materi karena kebanyakan dari mereka tidak berfokus kepada visual, audio dan listening [3]. Hasil belajar dapat menjadi acuan untuk mengetahui kelenihan dan kekurangan siswa dalam beerbgaia bidang studi atau mata pelajaran [4].

Peneliti melakukan observasi di SMK Negeri 2 Payakumbuh pada Jurusan Teknik Bisnis Sepeda Motor, hasil observasi yang didapat ketersediaan sarana media simulator untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran mengalami penurunan kualitas pada proses pembelajaran mata pelajaran Teknik Bisnis Sepeda Motor. Hal ini dilihat pada saat melakukan praktek sistem pemindah tenaga di workshop, sebagian besar dari siswa belum dapat mengetahui ataupun mengenal apa itu *Constinously Variable Transmisi (CVT)* pada sepeda motor Honda. Sehingga dalam hasil belajar siswa yang diharapkan belum dapat maksimal.

Berdasarkan pandangan peneliti dan wawancara kepada siswa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan bekum maksimalnya hasil belajar siswa, antara lain : guru yang selalu menulis dipapan tulis dan terkadang memberi contoh berupa foto dari internet mengenai sistem pemindah tenaga sehingga siswa merasa bosan. Kedua pada saat guru menjelaskan cara pemakaian dan cara kerja dari *Constinously Variable Transmisi (CVT)* pada sepeda motor Honda di workhsop sekolah, simulator yang digunakan tidak ada, terkadang guru memakai motornya sendiri untuk jadi bahan praktek siswa, ketiga buku panduan juga belum tersedia mengenai *Constinously Variable Transmisi CVT* pada SMK Negeri 2 Payakumbuh.

Dari penjelasan diatas harus dapat dilakukan suatu perubahan karena suatu pendidikan dikatakan berhasil apabila peserta didik mengalami perubahan kearah yang lebih baik dalam kegiatan pembelajarannya. Penggunaan media akan sangat membantu untuk pencapaian perubahan kemajuan pembelajaran. Penggunaan media pada saat kegiatan pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dalam proses pembelajaran dan penjelasan dalam penyampaian materi pembelajaran.

Media adalah berbagai komponen dan segala alat fisik dalam lingkungan yang dapat membantu pendidik untuk menyajikan pesan serta menyemangati siswa dalam proses belajar [5]. Terdapat beberapa model media dikalsifikasikan menjadi beberapa kelompok yaitu komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin.

Metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, guru masih cenderung tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang membuat siswa kurang aktif, untuk

mengatasi hal ini maka perlu pengembangan media simulator yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Sehingga guru tidak mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi dan juga tidak menggunakan motor guru lagi dalam kegiatan praktek.

Simulator adalah program yang berfungsi untuk mensimulasikan suatu peralatan tetapi kerjanya agak lambat dibandingkan dengan keadaan sebenarnya [6]. *Continuously Variable Transmisi (CVT)* merupakan teknologi yang melakukan perpindahan tenaga menggunakan dua pulley yang dihubungkan dengan sebuah *v-belt*. Diameter pulley dapat membesar dan mengecil secara otomatis dengan kecepatan putaran mesin. Sistem transmisi digunakan pada sepeda motor jenis *scooter* dan dikenal dengan nama *CVT* yang merupakan sistem baru pada transmisi tanpa gigi, bentuk dan konstruksi dari sistem transmisi ini sangat kompak dan sederhana dibandingkan dengan transmisi sebelumnya [7].

Pada penelitian Solekhan (2017) menjelaskan tentang analisis dan evaluasi kelas kontrol di peroleh nilai rata – rata 75 dan nilai rata – rata eksperimen 85. Terdapat selisih antar kelas dan dapat disimpulkan adanya perbedaan signifikan antara siswa yang belum menggunakan media simulator dan siswa yang sudah menggunakan media *CVT*. Dari hasil penelitian tersebut media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran [8].

Menurut Syaiful Bhari (2020), Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif [9]. Menurut Azhar (2019), media simulator adalah alat bantu pada proses belajar mengajar baik di dalam maupun diluar kelas juga termasuk komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa untuk belajar [10].

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen *Quasi Experimental Tipe Nonequivalent Control Group Design* [11]. Jenis eksperimen ini, tidak dapat melakukan pemilihan sampel secara random melainkan dipilih dengan sengaja oleh peneliti. Namun kelompok mana yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan mana yang akan dijadikan kelompok kontrol. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap pra eksperimen, tahap perlakuan eksperimen dan tahap eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TBSM di SMK Negeri 2 Payakumbuh pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan sampel sebanyak 34 siswa. Data dikumpulkan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Pengolahan data melalui SPSS Versi 20 dan *microsoft excel*. Pada teknik analisis data, dilakukan perhitungan seperti uji normalitas, uji homogenitas, uji regresi linier sederhana, uji korelasi, uji keberartian (uji t) dan koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Variabel Media Simulator Continuously Variable Transmisi (CVT)

Media simulator merupakan variabel bebas. Sebelum melakukan penyebaran soal pretes dan postes kepada responden terlebih dahulu dilakukan validasi oleh validator yang kompeten dibidang media *Continuously Variable Transmisi (CVT)* setelah memenuhi persyaratan valid dan keparaktisan soal maka dilakukan penelitian. Dari data penelitian diperoleh perhitungan statistik pretes dan postes dicari dengan menggunakan program IBM SPSS Versi 20.

Tabel 1. Perhitungan Statistik Media Simulator Continuously Variable Transmisi (CVT).

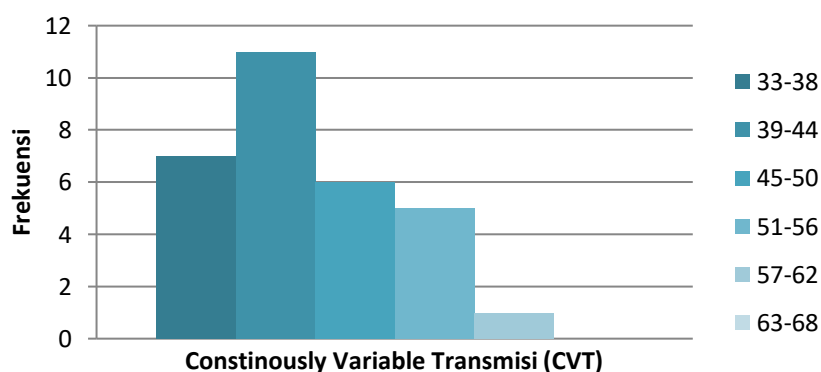
| | |
|-----|----|
| N | 30 |
| Min | 33 |
| Max | 60 |

| | |
|-----------------|-----------------|
| Range | 27 |
| Banyak Kelas | 5,874 |
| Panjang Kelas | 4,596 |
| Mean | 44,37 |
| Median | 43,00 |
| Modus | 36 ^a |
| Standar Deviasi | 7,088 |

Selanjutnya diperoleh data banyak kelas dan panjang kelas, sehingga distribusi frekuensi variabel media simulator *Constinously Variable Transmisi (CVT)*.

Tabel 2. Distrubusi Frekuensi Variabel Constinously Variable Transmisi (CVT).

| Banyak Kelas | Kelas Interval | Frekuensi | Persentase |
|--------------|----------------|-----------|------------|
| 1 | 33-38 | 7 | 23,3 |
| 2 | 39-44 | 11 | 36,6 |
| 3 | 45-50 | 6 | 20 |
| 4 | 51-56 | 5 | 16,6 |
| 5 | 57-62 | 1 | 3,3 |
| 6 | 63-68 | 0 | 0 |
| Σ | | 30 | 100% |



Gambar 1. Histogram Constinously Variable Transmisi (CVT)

Berdasarkan perhitungan dasar *Constinously Variable Transmisi (CVT)* diperoleh bahwa skor jawaban menyebar dari skor terendah 33 dan skor tertinggi 60, maka rentang nilai tersebar pada sampel adalah 27 dan standar deviasi 7,088. Maka untuk melihat pencapaian responden pada setiap variabel digunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Tingkat pencapaian} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor ideal maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{44,37}{5 \times 30} \times 100\% \\
 &= 0,29
 \end{aligned}$$

Tabel 3. Klafikasi interval Histogram Constinously Variable Transmisi.

| Interval Koefisien | Klasifikasi |
|--------------------|---------------|
| 0,00-0,199 | Sangat Rendah |
| 0,20-0,399 | Rendah |
| 0,40-0,599 | Cukup Kuat |

| | |
|------------|-------------|
| 0,60-0,799 | Kuat |
| 0,80-1,000 | Sangat Kuat |

Disimpulkan rata – rata tingkat capaian skor *Constinously Variable Transmisi (CVT)* adalah 0,29 setelah dilakukan pemberian soal pre-test dan termasuk dalam kategori rendah.

Variabel Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh data yang menggambarkan hasil belajar siswa yang telah dilakukan dengan pemberian materi pembelajaran juga pemberian soal postes maka didapat diperoleh perhitungan hasil belajar siswa. Data hasil belajar juga dicari menggunakan program IBM SPSS 20.

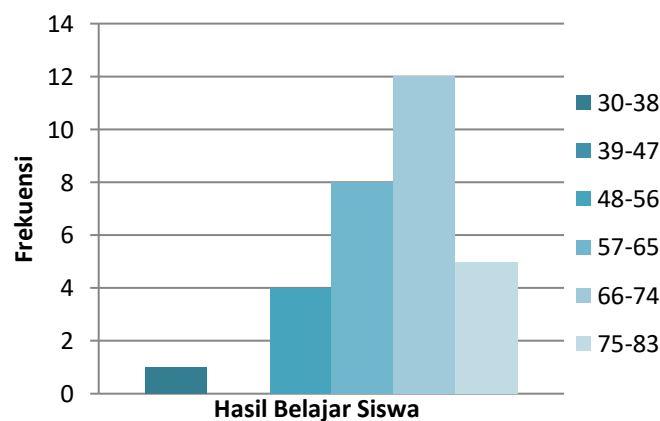
Tabel 4. Perhitungan Statistik Hasil Belajar Siswa

| | |
|-----------------|-----------------|
| N | 30 |
| Min | 30 |
| Max | 82 |
| Range | 52 |
| Banyak Kelas | 5,874 |
| Panjang Kelas | 8,452 |
| Mean | 65,67 |
| Median | 68,00 |
| Modus | 60 ^a |
| Standar Deviasi | 10,701 |

Selanjutnya diperoleh banyak kelas dan panjang kelas yang tertera pada Tabel 5. maka tabulasi distribusi frekuensi variabel hasil belajar siswa.

Tabel 5. Distrubusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar

| Banyak Kelas | Kelas Interval | Frekwensi | Persentase |
|--------------|----------------|-----------|------------|
| 1 | 30-38 | 1 | 3,3 |
| 2 | 39-47 | 0 | 0 |
| 3 | 48-56 | 4 | 13,4 |
| 4 | 57-65 | 8 | 26,6 |
| 5 | 66-74 | 12 | 40 |
| 6 | 75-83 | 5 | 16,7 |
| Σ | | 30 | 100% |



Gambar 2. Histogram Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan perhitungan dasar Hasil Belajar Siswa diperoleh bahwa skor jawaban menyebar dari skor terendah 30 dan skor tertinggi 82, maka rentang nilai tersebar pada sampel adalah 52 dan standar deviasi 10,701 Maka untuk melihat pencapaian responden pada setiap variabel digunakan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Tingkat pencapaian} &= \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor ideal maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{65,67}{5 \times 30} \times 100\% \\ &= 0,44\% \end{aligned}$$

Tabel 6. Klafikasi Interval Histogram Hasil Belajar Siswa

| Interval Koefisien | Klasifikasi |
|--------------------|---------------|
| 0,00-0,199 | Sangat Rendah |
| 0,20-0,399 | Rendah |
| 0,40-0,599 | Cukup Kuat |
| 0,60-0,799 | Kuat |
| 0,80-1,000 | Sangat Kuat |

Maka dapat disimpulkan rata - rata tingkat capaian skor Hasil Belajar Siswa adalah 0, setelah pemberian soal post-test dan termasuk dalam kategori cukup kuat.

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov- Smirnov test*. Dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi dari pengujian *Kolmogorov - Smirnov test* > 0,05 (5%).

Tabel 7. Uji Normalitas

| Variabel | Signifikan | Alpha | Kondisi | Simpulan |
|---------------------|------------|-------|---------|----------|
| Media Simulator | 0,308 | 0,05 | S > A | Normal |
| Hasil Belajar Siswa | 0,582 | 0,05 | S > A | Normal |

Dari Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikan kedua variabel lebih besar dari 0,05, sehingga bisa dikatakan kedua variabel penelitian terdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk menguji kesamaan antar kelompok. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS Versi 20, kriteria yang digunakan yaitu jika nilai F hitung lebih kecil F tabel dan nilai taraf signifikansi sebesar 5% (0,05).

Tabel 8. Uji Homogenitas

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| ,100 | 4 | 20 | ,981 |

Maka dapat diketahui untuk uji homogenitas pada hasil belajar siswa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,981. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama.

Pengujian Hipotesis

Uji Regresi Linear Sederhana

Pada Tabel 9. Merupakan hasil uji analisis regresi linier sederhana yang diperoleh. Berikut hasilnya pada Tabel 9.

Tabel 9 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana.

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| (Constant) | 27,613 | 10,544 | | 2,619 | ,014 |
| PRETES | ,858 | ,235 | ,568 | 3,653 | ,001 |

Berdasarkan tabel di atas hasil uji regresi linear sederhana, maka dapat dibuat persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 27,613 + 0,858X$$

Dimana X = Media Simulator Continuously Variable Transmission (CVT)

Y = Hasil Belajar Siswa

Hasil perhitungan yang dilakukan akan menghasilkan suatu persamaan nilai (a) atau konstanta sebesar 27,613. Nilai ini menjelaskan jika media *simulator Continuously transmission (CVT)*(X) bernilai nol atau tidak meningkat, maka hasil belajar siswa (Y) akan tetap bernilai 27,613. Koefisien regresi nilai (b) sebesar 0,858 (positif) yaitu menunjukkan hubungan yang searah yang artinya jika media *simulator Continuously transmission (CVT)* ditingkatkan satu satuan maka akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,858.

Uji Korelasi

Analisis bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y).

Tabel 10. Tabel Analisis Korelasi.

| | | PRETES | POSTES |
|--------|---------------------|--------|--------|
| PRETES | Pearson Correlation | 1 | ,568 |
| | Sig. (2-tailed) | | ,001 |
| | N | 30 | 30 |
| POSTES | Pearson Correlation | ,568 | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,001 | |
| | N | 30 | 30 |

Nilai koefisien korelasi sebesar 0,568, akan dibandingkan dengan nilai r tabel maka untuk mengetahui bagaimana hubungan keduanya adalah dengan pedoman pada Tabel 11.

Tabel 11. Interpretasi koefisien korelasi nilai r [12]

| Interval | Tingkat Pengaruh |
|--------------|------------------|
| 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah |
| 0,20 – 0,399 | Rendah |
| 0,40 – 0,599 | Sedang |
| 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 0,80 – 1,000 | Sangat Kuat |

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa nilai korelasi sebesar 0,568. Sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kekuatan kontribusi media *simulator Continuously transmission (CVT)* terhadap hasil belajar siswa memiliki tingkat kontribusi yang sedang pada interval 0,40 - 0,599.

Uji Keberatan Korelasi (Uji t).

Uji t digunakan bertujuan mengetahui apakah variabel independen (X) secara parsial memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Y), dengan ketentuan apabila tingkat signifikansi < 0,05.

Tabel 12. Hasil Uji t

| Paired Samples Test | | | | | | | | |
|---------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|----|-----------------|
| | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| PRETES - POSTES | 21,300 | 8,864 | 1,618 | -24,610 | -17,990 | -13,162 | 29 | ,000 |

Berdasarkan Tabel 12. maka diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka untuk ketentuan pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak didasarkan pada besarnya nilai signifikansi. Jika signifikansi lebih kecil dari pada 0,05 maka hipotesis diterima. Hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang menyatakan bahwa media *simulator Continuously transmission (CVT)* berkontribusi signifikansi terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Payakumbuh.

Koefisien Determinasi

Tabel 13. Koefisien Determinasi

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| | ,568 ^a | ,323 | ,299 | 8,962 |

Koefisien determinasi adalah kuadrat dari koefisien *Korelasi Pearson Product Moment* yang dikalikan dengan 100%. Derajat koefisien dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut [13].

$$KP = r^2 \times 100\%$$

$$\begin{aligned} KP &= 0,323 \times 100\% \\ &= 32,3\% \end{aligned}$$

Keterangan:

KP = Koefisien determinasi.

r = nilai korelasi

Berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,195 menyatakan terdapat pengaruh yang signifikansi antara variabel *simulator Constinously transmision (CVT)* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan semakin besar nilai *simulator Constinously transmision (CVT)* maka nilai hasil belajar siswa juga semakin meningkat. Nilai R² sebesar 0,568 yang berarti 32,3 % hasil belajar siswa dipengaruhi oleh media *simulator Constinously transmision (CVT)*. Sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang belum dalam penelitian ini.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan telah mendapatkan gambaran terkait pengaruh penerapan media simulator *Constinously transmision (CVT)* terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Payakumbuh program keahlian Teknik Otomotif jurusan Teknik Sepeda Motor. Dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan pengujian validasi dan praktis. Pengembangan validasi diserahkan kepada validasi ahli dengan cara memberikan berupa soal kepada validator yang terdiri dari dua orang dosen Teknik Otomotif Universitas Negeri Padang dan satu orang guru Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Payakumbuh bertujuan untuk menilai layak atau tidaknya sebuah soal serta memberikan saran sebagai perbaikan. Dari proses validasi tersebut didapatkan hasil bahwa soal ini dapat dilakukan dan layak untuk diujikan. Diperoleh dari pengujian soal diperoleh item soal untuk media simulator *simulator Constinously transmision (CVT)* berjumlah 30 soal uji pretest dan 30 soal untuk posttest. Maka peneliti melanjutkan untuk uji penelitian.

Berdasarkan data penelitian yang ada pada Tabel 1. untuk variabel media simulator *Constinously transmision (CVT)* diperoleh nilai rata-rata 44,37 dengan standar deviasi 7,088 diperoleh hasil tingkat pencapaian responden 0,29 pada interval 0,20 – 0,399 pada kategori rendah. Sedangkan hasil uji hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Payakumbuh pada Tabel 2. diperoleh nilai rata-rata 65,67 dan standar deviasi 10,701 perolehan hasil tingkat pencapaian responden 0,44 pada interval 0,40 - 0,599 pada kategori cukup kuat. Sebelum data dianalisis untuk pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah diketahui data dari Tabel 7. berdistribusi normal dan kedua variabel memiliki hubungan yang homogenitas maka dilakukan uji hipotesis penelitian.

Berdasarkan uji hipotesis, pertama kali dilakukan uji regresi linear sederhana maka menghasilkan data pada Tabel 9. yaitu satu persamaan nilai (a) atau konstanta sebesar 27,613 maka nilai ini menjelaskan jika media simulator *Constinously transmision (CVT)* bernilai nol atau tidak meningkat, maka hasil belajar akan tetap bernilai 27,613. Koefisien regresi nilai (b) sebesar 0,858 (positif) yaitu menunjukkan pengaruh yang searah yang artinya jika media simulator *Constinously transmision (CVT)* ditingkatkan satu satuan maka akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,858. Selanjutnya dilakukan uji korelasi pada Tabel 10. diperoleh nilai signifikan 0,568 sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kekuatan media simulator *Constinously transmision (CVT)* terhadap hasil belajar siswa memiliki tingkat pengaruh yang sedang pada interval 0,40 – 0,599. Deilanjutkan dengan uji keberartian korelasi pada Tabel 11. diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, maka nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima maka dapat disimpulkan bahwa media simulator *Constinously transmision (CVT)* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Payakumbuh.

Dengan uji koefisien determinasi pada Tabel 13. yang menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) mendekati angka 1. Nilai R² 0,568 yang berarti 32,3 % variabel hasil belajar dipengaruhi

oleh variabel media simulator *Constinously transmision (CVT)*. Hal ini menunjukkan penggunaan media simulator pada saat kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Payakumbuh. Menurut Cahyadi (2019) mengemukakan bahwa simulator adalah bahan, alat, maupun metode teknik yang digunakandalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna [14].

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mendapat nilai rendah pada saat pretes namun setelah di beri pemahaman dan pembelajaran menggunakan media simulator *Constinously transmision (CVT)* nilai postes siswa menjadi meningkat. Maka pembelajaran menggunakan media simulator dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan pembelajaran lebih bermakana. Melalui percobaan siswa lebih mendapatkan pengalaman sevara langsung dan dapat tertatanam dalam ingatan. Maka media simulator *Constinously transmision (CVT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Payakumbuh.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media simulator *Constinously transmision (CVT)* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Payakumbuh jurusan Teknik Sepeda Motor. Hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat dinyatakan bahwa hipotesis H_a yang menyatakan simulator *Constinously transmision (CVT)* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa Jurusan Teknik Sepeda Motor di SMK Negeri 2 Payakumbuh diterima.

Besarnya pengaruh media simulator *Constinously transmision (CVT)* dapat dilihat dari uji koefisien determinasi bahwa koefisien korelasi (R) sebesar 0,568 yang artinya terdapat pengaruh yang kuat antara variabel media simulator *Constinously transmision (CVT)* terhadap hasil belajar siswa. Maka dapat dilihat semakin besar nilai variabel media simulator *Constinously transmision (CVT)* semakin besar pula nilai hasil belajar siswa . nilai R^2 sebesar 0,323 yang berarti 32,3 % hasil belajar dipengaruhi oleh media simulator *Constinously transmision (CVT)*. Hal ini menunjukkan bahwa media simulator *Constinously transmision (CVT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Payakumbuh.

Saran

Penggunaan media simulator *Constinously transmision (CVT)* pada pembelajaran Teknik Sepeda Motor hendaknya dapat dipertahankan dan di kembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Bagi siswa diharapkan juga dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan terkait pembelajara media *Constinously transmision (CVT)* di sekolah dan menimbah ilmu dari buku yang ada diperpustakaan [15].

Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dibidang sejenis atau meaplikasikan penelitian ini, maka hendaknya memperhatikan keterbatasan yang ditemui dalam penelitian ini. Selain itu juga dapat dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya terlebih mengenai media simulator *Constinously transmision (CVT)* dengan lebih sempurna lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Asean Automtive Feredation 2020 Statistic. [Online]. http://www.asean-autofed.com/files/AAF_Statistics_2020.pdf.
- [2] Sudjana. N, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2020.
- [3] Afriani. O, Rifdarmon. R, Nasir. M, dan Saputra H. D, "Pengaruh Peran Guru Sebagai Fasilitator Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKR Pada Penerapan Kurikulum

Merdeka Di SMK Negeri 1 Padang," *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Indonesia*, vol. 2, pp. 77-86, 2024.

- [4] Saputra H. D, Ismet. F, dan Andrizal. A, "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK," *Jurnal Inovasi Vokasi dan Teknoogi*, vol. 18, pp. 25-26, 2018.
- [5] Raharjo. T, Sulistyani. H D, dan Suprihartini. T, "Digital Media Literacy in Samin Indigeneous People," *E3S Web of Conferences*, vol. 73, p. 14018, 2018.
- [6] Soleh. A M, "PENGEMBANGAN MEDIA SIMULATOR PADA PENDIDIKAN DAN PELATIHAN FOAM TENDER OPERATION AND DEFENSIVE DRIVING DI BALAI PENDIDIKAN DAN PELATIHAN PENERBANGAN PALEMBANG," *Seminar Nasional Pendidikan* , pp. 108-119, 2019.
- [7] Adi. S P dkk, *Transmisi Data Menggunakan Teknologi*. Bandung: Konferensi, 2009.
- [8] Solekhan. A, "Pengembangan Media Pembelajaran Cutting CVT Sepeda Motor untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XI TSM SMK Purworejo," *PTO-FKIP*, 2017.
- [9] Bahri. S, *Pengantar Akutansi berdasarkan SAK ETAP dan IFRS.*, vol. ii.
- [10] Arsyad. A, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [12] Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- [13] Riduawan, *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [14] Cahyadi. A M, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- [15] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media, 2018.

Halaman ini sengaja dikosongkan