

Pemanfaatan Video Pembelajaran Dan Search Engine Sebagai Media Pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) Siswa SMK

Retyana Wahrini ^{1*}, Hasbi²

¹ Universitas Negeri Makassar, Indonesia

² Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

* retyana.wahrini@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) persepsi siswa terhadap penggunaan video pembelajaran, (2) persepsi siswa terhadap penggunaan search engine (3) persepsi siswa terhadap motivasi belajar, (4) pengaruh penggunaan pembelajaran video sebagai sumber belajar terhadap motivasi belajar siswa (5) pengaruh antara penggunaan search engine sebagai sarana sumber belajar terhadap motivasi belajar siswa, dan (6) pengaruh antara penggunaan video pembelajaran dan penggunaan search engine sebagai sarana sumber belajar terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian ex-post facto. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta dengan jumlah populasi 63 siswa. Sampel penelitian diambil 63 siswa. Jadi penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh dimana semua populasi dijadikan sampel. Penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu: penggunaan Video Pembelajaran (X1), penggunaan Search Engine (X2) sebagai variabel bebas, dan Motivasi Belajar (Y) sebagai variabel penentu. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Validitas instrumen dilakukan dengan penilaian ahli dan analisis item, sedangkan reliabilitas ditentukan melalui Cronbach's Alfa. pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana dan analisis regresi berganda, yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinearitas. Hasil penelitian ini adalah (1) persepsi siswa tentang penggunaan video pembelajaran berada pada kategori baik, (2) persepsi siswa tentang penggunaan search engine termasuk dalam kategori baik, (3) persepsi siswa terhadap penggunaan mesin pencari termasuk dalam kategori baik. kecenderungan motivasi belajar berada pada kategori sangat baik, (4) video pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan koefisien korelasi sebesar 0,270, (5) penggunaan search engine berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. motivasi belajar dengan koefisien korelasi sebesar 0,306, (6) video pembelajaran dan search engine berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan koefisien korelasi 0,366

Kata Kunci: *Video Belajar, Mesin Pencari, Motivasi Belajar*

Pendahuluan

Pendidikan di SMK merupakan jalur pendidikan tingkat menengah yang menyiapkan siswa agar memiliki kepribadian yang bermoral dan beretika sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup dan memiliki keahlian sehingga siswa lulusan SMK siap bekerja sesuai dengan minat siswa dan standar yang ditetapkan oleh dunia industri. Untuk menyiapkan disiplin siswa akan dunia industri di SMK diajarkan tentang kesehatan dan keselamatan kerja. Kesehatan dan

keselamatan kerja adalah bagian dari sistem manajemen secara keseluruhan yang meliputi struktur organisasi, tanggung jawab, pelaksanaan, prosedur, proses dan sumber daya yang dibutuhkan bagi pengembangan, penerapan, pencapaian, pengkajian dan pemeliharaan kebijakan kesehatan dan keselamatan kerja dalam rangka pengendalian resiko yang berkaitan dengan kegiatan kerja guna terciptanya tempat kerja yang aman, efisien, dan efektif. Dalam pembelajaran kesehatan dan keselamatan kerja diperlukan pengenalan alat-alat pelindung maupun cara-cara untuk menangani kecelakaan kerja. Pada media pembelajaran berupa video pembelajaran dapat dikenalkan tentang alat-alat pelindung maupun cara-cara untuk menangani kecelakaan kerja.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi untuk menyampaikan pesan dari pengajar kepada peserta didik. Di era ini banyak video pembelajaran sangat mudah untuk didapatkan. Guru maupun siswa bisa *men-download* video pembelajaran dalam situs yang ada pada jaringan internet. Ketersediaan alat peraga yang terdapat di sekolah merupakan faktor penghambat proses kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan video pembelajaran dapat mengoptimalkan waktu dan meminimalisir media atau alat pelindung diri dalam kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran Kesehatan dan Keselamatan kerja.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2015: 29). Rusman (2011: 130) media belajar juga merupakan salah satu komponen yang membantu dalam proses belajar mengajar. Media belajar tidak lain adalah daya yang dapat dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kegunaan dari media secara umum adalah: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar (Daryanto, 2016: 30).

Video pembelajaran berasal dari bahasa latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat menurut K. Prent dkk. (1969: 926). Sianipar (2016: 2) mengartikan video dengan : 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Video dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau dikenal dengan video pembelajaran. Video ini termasuk kedalam media audio visual yang menampilkan gerak. Azhar Arsyad (2017: 48) menyatakan bahwa “Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap. Video pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan penyelesaian tugas, perhatian, rasa ingin tahu, semangat, pemahaman terhadap materi yang diajarkan

Andrea Adelheid (2012: 2), *Search engine* (mesin pencari), merupakan suatu program atau aplikasi website yang bertugas untuk melakukan pencarian berdasarkan kata kunci yang kita ketikkan pada form pencarian. *Search engine* disebut juga dengan mesin pencari, dimana

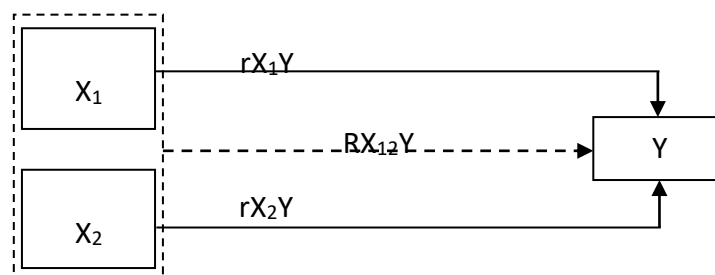
sistem yang ada pada sistem tersebut diolah melalui satu atau sekelompok komputer yang berfungsi untuk melakukan pencarian data. Manfaat Search Engine adalah mempercepat dan mempermudah kita untuk menemukan website yang memuat konten yang kita cari, bahkan kita juga bisa menemukan banyak hal melalui search engine, seperti : info alamat web, info pendidikan, info-info penemuan, dan lain-lain. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sumber belajar. Sumber belajar merupakan salah satu komponen atau fasilitas yang membantu dalam proses belajar mengajar baik langsung maupun tidak langsung. Berdasar latar belakang di atas pemanfaatan video pembelajaran dan *search engine* mempengaruhi Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran kesehatan dan keselamatan kerja

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui persepsi siswa tentang pemanfaatan Video Pembelajaran pada mata pelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja, Mengetahui persepsi siswa tentang pemanfaatan *Search Engine* pada mata pelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja, Mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa, Mengetahui pengaruh antara pemanfaatan video pembelajaran sebagai sarana sumber belajar terhadap Motivasi Belajar siswa, Mengetahui pengaruh antara pemanfaatan *search engine* sebagai sarana sumber belajar terhadap Motivasi Belajar siswa, serta Mengetahui pengaruh antara pemanfaatan video pembelajaran dan pemanfaatan *search engine* sebagai sarana sumber belajar terhadap Motivasi Belajar siswa.

Metode

Metode penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasil penelitian ini diwujudkan dalam angka, sampel dalam penelitian ini diambil semua siswa kelas X sebanyak 63 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket atau kuesioner. Untuk mengungkap data variabel tentang pemanfaatan video pembelajaran, pemanfaatan *search engine* dan Motivasi Belajar dalam penelitian ini, maka digunakan instrumen berdasar Skala Likert yang sudah dimodifikasi. Pernyataan- pernyataan yang ada di dalam angket berpedoman pada indikator dari variabel-variabel penelitian yang dijabarkan dalam beberapa butir soal.

Variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu variabel *independent* atau variabel bebas dan variabel *dependent* atau *variabel terikat*. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dua variabel bebas (X_1 dan X_2) dan satu variabel terikat (Y). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu Pemanfaatan Video Pembelajaran (X_1), Pemanfaatan *Search Engine* (X_2), variabel terikatnya yaitu Motivasi Belajar (Y). Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh (r) antara variabel bebas X_1 dengan variabel terikat (Y), variabel bebas X_2 dengan variabel terikat (Y), dan variabel bebas X_1 dan X_2 terhadap variabel terikat (Y). Paradigma hubungan antar variabel bebas (X_1 dan X_2) dan variabel terikat (Y) dapat digambarkan sebagai berikut:



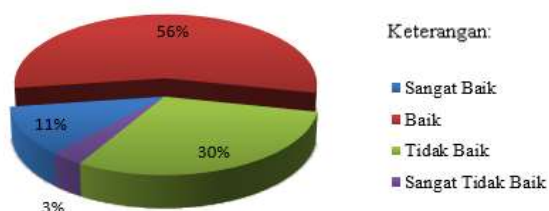
Gambar 1. Paradigma Penelitian

Analisis deskriptif berguna untuk mengetahui keadaan data berdasarkan masing-masing variabel. Dalam analisis deskriptif akan disajikan nilai maksimum, nilai minimum, mean, standar deviasi, median dan modus. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat memiliki hubungan linier atau tidak. Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Uji multikolinearitas dilakukan dengan melihat nilai TOL (*Tolerance*) dan VIF (*Variance Inflation Factor*).

Analisis Regresi Linier Sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar (Hipotesis 1), dan Pemanfaatan *Search Engine* sebagai sarana sumber belajar terhadap Motivasi Belajar (Hipotesis 2). Analisis Regresi Linier Ganda didasarkan pada hubungan simultan variabel independen dengan satu variabel dependen. Teknik analisis regresi linear ganda digunakan untuk mengetahui pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran (X_1) dan pemanfaatan *Search Engine* sebagai sarana sumber belajar (X_2) secara bersama-sama terhadap variabel Motivasi belajar (Y)

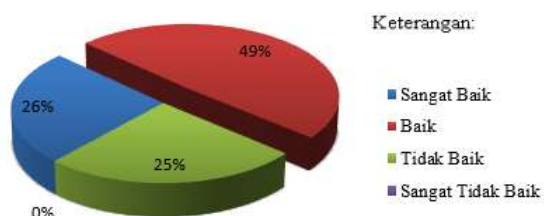
Hasil dan Pembahasan

Data dari pemanfaatan video pembelajaran diperoleh dengan metode angket. instrumen pemanfaatan video pembelajaran diukur dengan menggunakan enam indikator yaitu: penyelesaian tugas, semangat, rasa ingin tahu, perhatian, pemahaman. Berdasarkan nilai mean, dapat ditegaskan bahwa kecenderungan pemanfaatan video pembelajaran termasuk dalam kategori baik Berdasarkan tabel kecenderungan data Pemanfaatan Video Pembelajaran maka dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



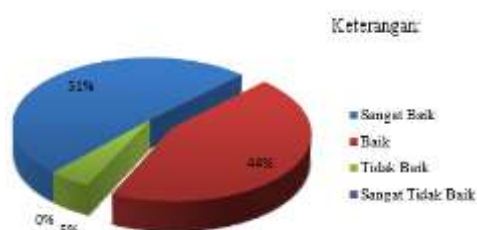
Gambar 2. Diagram Kecenderungan Data Pemanfaatan Video Pembelajaran

Data dari Pemanfaatan *Search Engine* diperoleh dengan metode angket. Instrumen *Search Engine* diukur dengan menggunakan empat indikator yaitu: Frekuensi penggunaan *search engine*, Jenis penggunaan *search engine*, Manfaat dalam penggunaan *search engine*. Berdasarkan nilai mean, dapat ditegaskan bahwa kecenderungan pemanfaatan *search engine* termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan tabel kecenderungan data pemanfaatan *Search Engine* maka dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



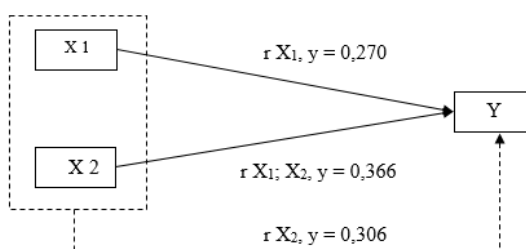
Gambar 3. Diagram Kecenderungan Data Pemanfaatan *Search Engine*

Data dari Motivasi belajar diperoleh dengan metode angket. Instrumen Motivasi belajar diukur dengan menggunakan lima indikator yaitu: Ketekunan dalam belajar, Ulet dalam menghadapi kesulitan, Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, Berprestasi dalam belajar, Mandiri dalam belajar. Berdasarkan nilai mean, dapat ditegaskan bahwa kecenderungan motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan tabel kecenderungan data Motivasi Belajar maka dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Kecenderungan Data Motivasi Belajar

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis paradigma hasil penelitian dapat diilustrasikan melalui gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Paradigma Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel kecenderungan data Pemanfaatan Video Pembelajaran dapat diketahui bahwa dari sampel 63 siswa di SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta sebagian siswa (11%) memiliki kecenderungan tentang penggunaan Video pembelajaran dalam kategori sangat baik,

sebagian siswa (56%) memiliki kecenderungan tentang penggunaan Video pembelajaran dalam kategori baik, sebagian siswa (30%) memiliki kecenderungan tentang penggunaan Video pembelajaran dalam kategori tidak baik, dan sebagian siswa (3%) yang memiliki kecenderungan tentang penggunaan Video pembelajaran dalam kategori sangat tidak baik. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta memiliki kecenderungan tentang penggunaan Video pembelajaran dalam kategori baik. Siswa merasa memanfaatkan video pembelajaran pada mata pelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja memiliki peran yang baik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tabel kecenderungan data variabel *Search Engine* maka dapat diketahui bahwa dari sampel 63 siswa kelas X SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta sebagian siswa (26%) memiliki kecenderungan tentang pemanfaatan *Search Engine* dalam kategori sangat baik, sebagian siswa (49%) memiliki kecenderungan tentang pemanfaatan *Search Engine* dalam kategori baik, sebagian siswa (25%) memiliki kecenderungan tentang pemanfaatan *Search Engine* dalam kategori tidak baik dan tidak terdapat siswa (0%) yang memiliki kecenderungan tentang pemanfaatan *Search Engine* dalam kategori sangat tidak baik. Dalam mengerjakan tugas siswa yang mengakses *Search Engine* dapat dengan mudah mendapatkan informasi berupa gambar, video, musik, dan informasi lainnya. Informasi-informasi yang didapat dari *Search Engine* dapat mendorong siswa untuk lebih menyukai pelajaran yang diajarkan oleh guru khususnya pelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja.

Berdasarkan tabel kecenderungan data variabel Motivasi Belajar, dapat diketahui bahwa dari sampel 63 siswa kelas X SMK Negeri 1 Sedayu Sleman sebagian siswa (51%) memiliki kecenderungan motivasi belajar dalam kategori sangat baik, sebagian siswa (44%) memiliki kecenderungan motivasi belajar dalam kategori baik, sebagian siswa (5%) memiliki kecenderungan motivasi belajar dalam kategori tidak baik dan tidak terdapat sebagian siswa (0%) memiliki kecenderungan motivasi belajar dalam kategori sangat tidak baik. Siswa SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta kelas X memiliki kecenderungan motivasi belajar yang sangat baik pada mata pelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja. Siswa SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta kelas X mempunyai motivasi belajar yang sangat baik karena memiliki ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar dan mandiri dalam belajar.

Kriteria dalam pengukuran Pemanfaatan Video Pembelajaran penelitian ini menggunakan lima indikator yaitu: a) peningkatan pemahaman, b) peningkatan perhatian, c) rasa ingin tahu, d) semangat dalam belajar dan e) penyelesaian tugas. Berdasarkan hasil analisis diketahui persamaan garis regresi sederhana $Y = 55,332 + 0,263 X_1$. Koefisien korelasi X_1 terhadap Y sebesar 0,270 dan melalui analisis regresi sederhana diperoleh harga t_{hitung} sebesar 2,193 dan $t_{tabel (60)}$ pada taraf signifikan 5% sebesar 2,000. Koefisien korelasi X_1 terhadap Y lebih besar 0,05 atau harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan Video Pembelajaran mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta.

Kriteria dalam pengukuran Pemanfaatan *Search Engine* dalam penelitian ini menggunakan tiga indikator yaitu: a) frekuensi penggunaan *search engine*, b) jenis penggunaan *search engine*, dan c) manfaat dalam penggunaan *Search engine*. Berdasarkan hasil analisis diketahui persamaan garis regresi sederhana $Y = 50,565 + 0,386 X_2$. Koefisien korelasi X_2 terhadap Y sebesar 0,306 dan melalui analisis regresi sederhana diperoleh harga t_{hitung} sebesar 2,511 dan $t_{tabel (60)}$ pada taraf signifikan 5% sebesar 2,000. Koefisien korelasi X_2 terhadap Y lebih besar dari 0,05 atau harga t_{hitung} sebesar lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan *Search Engine* mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta.

Pengukuran Motivasi Belajar penelitian ini menggunakan lima indikator yaitu: a) ketekunan dalam belajar, b) ulet dalam menghadapi kesulitan, c) minat dan ketajaman dalam belajar, d) prestasi dalam belajar, dan e) mandiri dalam belajar. Berdasarkan hasil analisis diketahui persamaan garis regresi ganda $Y = 40,750 + 0,201 X_1 + 0,321 X_2$. Koefisien korelasi X_1 & X_2 terhadap Y sebesar 0,366. Melalui analisis regresi ganda dengan dua prediktor diperoleh harga F_{hitung} sebesar 4,629 dengan $sig = 0,014 < 0,05$ dan $F_{tabel (2;60)}$ pada taraf signifikan 5% sebesar 3,150. Harga F_{hitung} lebih besar dari $F_{tabel (2;60)}$ dengan taraf signifikansi dibawah 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan Video Pembelajaran (X_1) dan Pemanfaatan *Search Engine* (X_2) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar (Y) siswa kelas X SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta.

Kesimpulan

Dari penelitian ini didapatkan bahwa Kecenderungan pemanfaatan video pembelajaran oleh guru pada siswa kelas X termasuk ke dalam kategori baik, Kecenderungan pemanfaatan *search engine* pada siswa kelas X termasuk ke dalam kategori baik, Kecenderungan motivasi belajar siswa kelas X termasuk ke dalam kategori sangat baik, Pemanfaatan Video Pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta dengan koefisien korelasi 0,270, Pemanfaatan *Search Engine* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta dengan koefisien korelasi 0,306, Pemanfaatan Video pembelajaran dan Pemanfaatan *Search Engine* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi belajar siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sedayu Yogyakarta dengan koefisien korelasi 0,366.

Daftar Pustaka

- Adelheid, A. (2014). *Mengungkap Rahasia SEO*. Yogyakarta : C.V. Andi Offset
- Azizah, Z. N. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Google Search Engine Terhadap Kemampuan Literasi Informasi Siswa Kelas Xi Iis Sma Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

- Baharuddin, M. R., & Anggraini, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Microsoft Excel pada Mata Kuliah Perangkat Lunak Aplikasi. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 94–101. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.18>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fedrik, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Safety Procedure Pada Mata Kuliah Kesehatan Dan Keselamatan Kerja (K3) Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 5(2), 112-124.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11-16.
- Munandar, U. (2018). *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak sekolah*. Jakarta: Gramedia
- Nasrullah, H. (2018). Pembuatan dan Pengujian Media Pembelajaran K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja) Berbasis Android. *Automotive Experiences*, 1(02), 53-57.
- Purwanto, M. N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakary
- Rusman. (2015). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Syaifuddin A. (2014). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sukiman. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.