

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN SOFTWARE CRAZYTALK ANIMATOR MATA KULIAH TEKNOLOGI MOTOR BENSIN DI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN UNIVERSITAS SRIWIJAYA

Ovita Laura, Ali Fikri Asri, Darlius

Universitas Sriwijaya

email: lauraovita@gmail.com

:

Abstract: This research is kind of Research and Development aimed to instructional video with crazytalk animator software for gasoline motor technology courses. This research was done in Mechanical Engineering Education Study Progra 2014 at 2015/2016. The subject of this research is instructional video media with crazytalk animator software which was developed. This research used Rowntree model according Prastowo with planning stages, stage of development, and evaluation. The data collection technique used interview, questionnaire, and test. Interview is used to know the deficiency of product. The results of this research which is done are: 1) Based on the results of the expert evaluation, video media with crazytalk animator software which was developed declared eligible from content aspect with a percentage of 80% and very eligible from design aspect with a percentage of 85%. 2) The result of small group evaluation from quetionnaire was got a percentage of 80,68% and it was declared practical for used in the learning process. 3) The result of field test through pre test and post test has got 0,533 from N-gain formula and declared in the medium category. Instructional video media with crazytalk animator software which developed was categorized as feasible, practical, and has medium potential effect.

Keywords: research and development, instructional video, crazytalk animator software, gasoline motor technology courses

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran dengan software crazytalk animator pada mata kuliah teknologi motor bensin. Penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya angkatan 2014 tahun ajaran 2015/2016. Subjek dari penelitian ini adalah media video pembelajaran software crazytalk animator yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model Rowntree menurut Prastowo dengan tahapan perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian yang telah dilakukan ini adalah: 1) Berdasarkan hasil dari evaluasi ahli, media video pembelajaran software crazytalk animator yang dikembangkan dinyatakan layak dari aspek materi dengan persentase 80% dan sangat layak dari aspek media dengan persentase 85%. 2) Dari hasil evaluasi kelompok kecil melalui angket didapatkan persentase sebesar 80,68% dan dinyatakan media video pembelajaran software crazytalk animator praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran 3) Dari hasil uji coba lapangan melalui serangkaian tes berupa pre test dan post test didapatkan hasil rata-rata dari rumus N-gain sebesar 0,533 dan dinyatakan dalam kategori sedang. Media video pembelajaran software crazytalk animator yang dikembangkan dikategorikan layak, praktis dan memiliki efek potensial yang sedang.

Kata Kunci: penelitian dan pengembangan, video pembelajaran, software crazytalk animator, mata kuliah teknologi motor bensin

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman yang semakin canggih, manusia dituntut untuk ikut serta terbawa arus globalisasi. Begitu halnya dengan pendidikan, pendidikan harus menerima ilmu modern agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan sehingga mampu mengejar kesetaraan dengan manusia di belahan negara lainnya.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Produk yang ingin dihasilkan oleh proses pendidikan adalah berupa lulusan yang memiliki kemampuan melaksanakan peranan-peranannya untuk masa yang akan datang. (Hamalik, 2013:3). Hal ini berarti pendidikan merupakan proses yang mampu menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kepribadian positif, mampu bersosialisasi, dan memiliki keahlian sehingga bisa diaplikasikan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Upaya mengarahkan proses ini agar terjadi perubahan yang tepat sasaran maka diperlukan lembaga pendidikan formal mulai dari jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, hingga ke Perguruan Tinggi.

Universitas Sriwijaya merupakan salah satu lembaga pendidikan formal jenjang Perguruan Tinggi Negeri yang terletak di Provinsi Sumatera Selatan. Universitas Sriwijaya memiliki sepuluh fakultas dengan jenjang pendidikan S0(D3) dan S1. Salah satu dari sepuluh fakultas itu adalah Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan (FKIP). Pendidikan Teknik Mesin merupakan salah satu program studi bagian dari Fakultas

Keguruan Ilmu dan Pendidikan. Salah satu misi dari Program Studi Pendidikan Teknik Mesin adalah menyelenggarakan pendidikan tinggi teknik mesin yang tanggap terhadap perubahan, persaingan dan kemajuan IPTEK. (Buku Pedoman FKIP Unsri Tahun Ajaran 2012-2013:173). Dalam pencapaian misi ini maka diperlukan seorang tenaga pendidik yang mengikuti perkembangan zaman sehingga mampu mengelola kemajuan IPTEK untuk menerapkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Teknologi Motor Bensin (TMB) merupakan salah satu mata kuliah wajib dengan bobot 3 (tiga) SKS yang ditempuh oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin 2012 Universitas Sriwijaya. Pada mata kuliah TMB ini mempelajari materi tentang prinsip kerja motor bensin, konstruksi motor bensin, proses kerja motor bakar bensin 2 tak, 4 tak, dan injeksi, komponen sistem bahan bakar motor bensin, sistem pengapian motor bensin, sistem pelumasan dan pendinginan motor bensin, serta sistem pemindah tenaga pada motor bensin. Penyampaian materi pada mata kuliah TMB menggunakan media pembelajaran berupa modul, *Power Point*, dan video.

Dalam PP No 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan dalam Pasal 19 sampai dengan 22 tentang Standar Proses Pendidikan (dalam Rivai dan Murni, 2012:32) bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, adanya keteladanan pendidik, adanya perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengawasan yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Salah satu penunjang proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan adalah adanya media pembelajaran. Dengan adanya media pengajaran, peran guru menjadi

semakin luas sedangkan anak didik akan terbantu belajar menjadi lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang sedang diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien (Andriana dikutip Wulandari, 2015:2).

Saat ini teknologi komputer sering digunakan dalam mendukung proses pembelajaran karena terdapat banyak *software* yang mendukung dalam mencari materi pembelajaran dan membuat media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer adalah video. Salah satu *software* yang bisa digunakan dalam pembuatan media video pembelajaran ini adalah *Crazytalk Animator*.

Crazytalk Animator merupakan sebuah kemajuan *software* dalam dunia animasi 2D. Aplikasi ini bisa membuat gambar mati seperti foto menjadi bergerak, menangis, tertawa, berjoget, berbicara, bahkan meloncat, dan aktivitas manusia lainnya. Dengan menggunakan *Crazytalk Animator*, pembuatan media pembelajaran berupa video bisa terlihat unik karena dalam media video pembelajaran bisa membuat animasi seorang pendidik itu dengan tubuh yang melakukan gerakan lucu, dilengkapi suara, serta bisa menampilkan gambar dan video materi seolah sedang menjelaskan materi pembelajaran secara langsung.

Menurut Sukani (2015) (dalam gururu.org), “Dengan *Crazytalk Animator* ini gururu dapat membuat bahan ajar bentuk video animasi dimana diri kita berada di dalamnya. Gururu dapat memasukkan (insert) *text*, *sound*, gambar, animasi dan lain-lain untuk mendukung pembuatan bahan ajar. Hal ini sangat cocok, selaras dengan kurikulum 2013 yang mengedepankan pendekatan ilmiah yang salah satunya mengamati.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin 2012 dan 2013 tentang media pembelajaran dan materi pada Mata Kuliah Teknologi Motor Bensin bahwa (1) media pembelajaran yang

sering digunakan dalam perkuliahan adalah *Microsoft Power Point*, buku pelajaran, dan Modul, (2) Pembelajaran terlihat kurang menarik karena media yang digunakan hanya itu saja, (3) Materi perkuliahan yang masih sulit dipahami tentang sistem bahan bakar bensin Injeksi karena pada sistem bahan bakar injeksi banyak sensor yang bekerja.

Dari permasalahan di atas, diperlukannya media pembelajaran dengan desain terbaru, sehingga tidak menimbulkan kejenuhan terhadap media pembelajaran yang digunakan, membangkitkan motivasi belajar, serta membangun pengetahuan modern sesuai dengan perkembangan teknologi. Peneliti tertarik menggunakan *Software Crazytalk Animator* sebagai objek pengembangan media pembelajaran pada Mata Kuliah Teknologi Motor Bensin karena *software* ini digunakan dalam Diklat Online Guru Melek IT yaitu diklat online guru melek IT yang diselenggarakan untuk mendorong guru-guru Indonesia agar tanggap terhadap IT dan memanfaatkan IT tersebut dalam pembelajarannya. Dalam hal ini, *software Crazytalk Animator* layak diteliti untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran. Selain itu *Software Crazytalk Animator* ini dapat menampilkan animasi pengajar dilengkapi dengan suara pengajar tersebut layaknya sedang menjelaskan materi ajar di depan peserta didik, sehingga peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga melibatkan indera pendengaran dalam penggunaan media pembelajaran ini dengan harapan materi ajar bisa diterima sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran dengan *software crazytalk animator* yang layak, praktis, dan memiliki efek potensial pada mata kuliah teknologi motor bensin di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Penelitian mengembangkan media video pembelajaran dengan menggunakan *Software Crazytalk Animator* pada Mata Kuliah Teknologi Motor Bensin. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya Indralaya.

Subjek penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mesin angkatan 2014 Indralaya. Berjumlah 37 mahasiswa yang masih aktif kuliah. Objek dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran dengan menggunakan *Software Crazytalk Animator* mata kuliah Teknologi Motor Bensin pada materi Sistem Bahan Bakar Bensin di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.

Model pengembangan yang digunakan menggunakan model pengembangan Rowntree. Menurut Prastowo (2011:133-163), prosedur pengembangan terdiri dari tiga tahap yaitu:

Tahap perencanaan, peneliti mencari potensi dan masalah untuk mengetahui kondisi pembelajaran pada mata kuliah teknologi motor bensin dan pengumpulan data untuk melakukan analisis kurikulum, analisis materi, dan menentukan kompetensi dasar. Tahap pengembangan, peneliti melakukan persiapan seperti pembuatan naskah (*storyboard*) selanjutnya pendesainan (*computer based*).

Tahap Evaluasi, pada tahap ini digunakan tahapan evaluasi menurut *Tessmer* yang meliputi:

Evaluasi Ahli, ahli media dan ahli materi untuk memperoleh data validitas media video pembelajaran dengan memberikan angket dalam skala *likert*. Kelayakan media dihitung menggunakan rumus:

Evaluasi orang per orang (*One to one evaluation*), mahasiswa memberikan tanggapannya berupa komentar dan saran

terhadap media video pembelajaran (Prototipe I) kepada evaluator. Uji coba dilakukan pada tiga orang mahasiswa yang memiliki tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah karena dianggap dapat mewakili dari responden penelitian.

Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*), Pada langkah *small group* hasil dari tanggapan mahasiswa dan validasi para ahli dari langkah terdahulu diperbaiki dalam bentuk (prototipe II) dan diujicobakan pada kelompok kecil atau *small group*. Pada tahap *small group* media video pembelajaran diujicobakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mesin angkatan 2014 kampus Indralaya, dengan tujuan untuk mengetahui keterpakaian media video pembelajaran oleh mahasiswa. Setelah mahasiswa menggunakan media video pembelajaran tersebut, evaluator meminta mahasiswa mengisi angket, komentar dan saran sebagai masukan untuk tindakan merevisi bila perlu.

Selanjutnya Uji Coba Lapangan (*Field Test*), Pada langkah *field test* yang merupakan uji lapangan, Field test dilaksanakan untuk mengkonfirmasi akhir keterpakaian atau kepraktisan serta efek potensial media video pembelajaran, diujicobakan kemudian peneliti meminta mahasiswa untuk mengisi soal pre tes dan post tes yang telah disediakan peneliti.

Teknik analisis data berupa angket dari evaluasi ahli dan evaluasi kelompok kecil dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{TotalSkor}}{\text{SkorMaksimum}} \times 100 \%$$

Selanjutnya hasil persentase kelayakan dari evaluasi ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Kategori Nilai Validasi

| Kategori Kevalidan | Skor Pernyataan |
|--------------------|-----------------|
|--------------------|-----------------|

| | Desain Produk | Content (Isi produk) |
|---------------------------|---------------|----------------------|
| Sangat Valid | 81-100 % | 81-100 % |
| Valid | 61-80 % | 61-80 % |
| Cukup Valid | 41-60 % | 41-60 % |
| Tidak Valid | 21-40 % | 21-40 % |
| Sangat Tidak Valid | 0-20 % | 0-20% |

Hasil persentase kepraktisan dari evaluasi kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Angket pada Media Video Pembelajaran *Software Crazytalk Animator*

| Alternatif Pilihan Jawaban | Nilai Angket |
|-----------------------------|--------------|
| Sangat Praktis | 81%-100% |
| Praktis | 61%-80% |
| Cukup Praktis | 41%-60% |
| Tidak Praktis | 21%-40% |
| Sangat Tidak Praktis | 0-20% |

Teknik analisis data tes dihitung dengan rumus:

$$\text{nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Data tes hasil belajar mahasiswa dapat diperoleh setelah memberikan keseluruhan tes dari *pre test* dan *post test*. Kemudian dianalisis untuk melihat tingkat keberhasilan mahasiswa dalam menggunakan media video pembelajaran. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan *N-gain* (g), dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-gain (g)} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

N-gain (g) = *Normalized gain* (peningkatan nilai yang dinormalisasi)

Spost = Skor *post test* (dalam rata-rata)

Spre = Skor *pre test* (dalam rata-rata)

Smaks = Skor maksimum

Tingkat perolehan skor kemudian dikategorikan atas tiga kategori, yaitu:

Tabel 3. Kategori Efek Potensial

| | |
|---------------|--------------------------------|
| Tinggi | $g > 0,7$ |
| Sedang | $0,3 \leq g \leq 0,7$ |
| Rendah | $g < 0,3$ |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat enam hal pokok yang dibahas yaitu, (1) Uji Ahli Materi, (2) Uji Ahli Media, (3) Evaluasi Orang per Orang (*One to one evaluation*), (4) Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*), (5) Uji Coba Lapangan (*Field Test*).

Uji validasi ahli materi dilakukan dengan bapak Imam Syofii, S.Pd., M.Eng. penilaian ahli materi tersebut dilakukan berdasarkan dua aspek penilaian yaitu, kelayakan isi dan strategi pembelajaran. Secara keseluruhan, persentase dari hasil penilaian pada lembar validasi ahli yaitu 80% dengan persentase hasil tersebut berada pada rentang 61%-80% pada tabel 1 dan dinyatakan valid/layak dengan saran ditambahkan petunjuk keterangan pada komponen dan video cara kerja sistem bahan bakar bensin konvensional.

Uji validasi ahli media dilakukan dengan ibu Nopriyanti, M.Pd penilaian ahli media tersebut dilakukan berdasarkan 3 (tiga) aspek penilaian yaitu, komunikasi, desain teknis, dan format tampilan. Secara keseluruhan, persentase dari hasil penilaian pada lembar validasi ahli yaitu 85% dengan persentase hasil tersebut berada pada rentang 81% - 100% pada tabel 1 dan dinyatakan sangat valid/sangat layak dengan saran warna teks diseragamkan, latar belakang tampilan program dirubah dengan warna yang cerah,

gambar dan teks pada media jangan sampai terpotong, teks salam pembuka divariasikan, dan tambahkan profil mahasiswa pengembang dan dosen pembimbing.

Evaluasi orang per orang (*one-to-one*) dilakukan pada tiga mahasiswa angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya kampus Indralaya. Pada tahap ini penilaian didapatkan dari hasil lembar wawancara berupa komentar dan saran dari mahasiswa. Secara keseluruhan, komentar dan saran yang diberikan oleh mahasiswa pada lembar wawancara menunjukkan respon yang baik dan positif terhadap media video pembelajaran dengan *software crazytalk animator* yang dikembangkan oleh peneliti dengan saran menghilangkan suara mouse dan memperbesar video alur kerja sistem bahan bakar bensin injeksi.

Evaluasi kelompok kecil (*small group*) dilakukan pada enam mahasiswa angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya kampus Indralaya. Pada tahap ini penilaian didapatkan dari hasil angket respon mahasiswa setelah menjalankan media video pembelajaran dengan *software crazytalk animator*. Hasil penilaian menunjukkan persentase skor 80,68% dengan kategori praktis yang berada pada rentang 81% -100% pada tabel 2 kriteria interpretasi skor angket pada media video pembelajaran dengan *software crazytalk animator*.

Ujicoba lapangan (*field test*) dilakukan pada 18 mahasiswa angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya kampus Indralaya. Pada tahap ini penilaian dilakukan dengan melakukan test kepada mahasiswa yaitu, pre tes dan post tes. Hasil rata – rata yang didapatkan setelah melakukan kegiatan tes yaitu, hasil pre test rata-rata 23,5% dan post test rata-rata 72,25% dari hasil rata – rata pre test dan post test kita dapat menggunakan rumus N-gain untuk mendapatkan hasil akhir, sehingga

didapatlah hasil 0,533 dengan kategori sedang dengan rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$.

Dengan demikian hasil yang didapatkan dari hasil validasi ahli, wawancara pada tahap (*one-to-one*), evaluasi kelompok kecil dan ujicoba lapangan (pre test dan post test) media video pembelajaran dengan *software crazytalk animator* pada mata kuliah teknologi motor bensin ini layak, praktis dan efek potensial dengan kategori sedang.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Media video pembelajaran dengan *software crazytalk animator* pada mata kuliah teknologi motor bensin dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah teknologi motor bensin, yang ditunjukkan dari hasil pengujian dari tingkat validitas ahli materi dan media dengan persentase validasi ahli materi 80% dan validitas ahli media 85%.

Media video pembelajaran dengan *software crazytalk animator* pada mata kuliah teknologi motor bensin dinyatakan praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah teknologi motor bensin, yang ditunjukkan dari hasil skor rata-rata lembar angket respon mahasiswa pada tahap evaluasi kelompok kecil (*small group*) adalah 80,68 % termasuk dalam kategori praktis.

Media video pembelajaran dengan *software crazytalk animator* pada mata kuliah teknologi motor bensin yang dikembangkan oleh peneliti memiliki efek potensial yang sedang. Hal tersebut didapatkan dari hasil rata-rata dengan rumus N-gain dengan hasil 0,533 dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ termasuk kategori sedang.

Selain itu disampaikan saran berkaitan dengan pengembangan media ini yaitu sebagai berikut.

Calon Peneliti, dalam pembuatan media video pembelajaran ini peneliti menyadari

bahwa masih adanya kekurangan baik dari segi materi maupun segi *design* pembuatan. Oleh karena itu bagi peneliti yang ingin menjadikan media video ini sebagai acuan agar dapat lebih baik dan inovatif lagi baik dari segi *design* maupun materi.

Pendidik, saran dan harapan peneliti adalah agar dapat memanfaatkan media video pembelajaran ini sebagai alternatif media dalam proses pembelajaran teknologi motor bensin dan bisa digunakan mahasiswa sebagai pembelajaran secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rivai, V dan Murni, S. 2012. *Education Management*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukani. 2015. *Memanfaatkan IT untuk Pembelajaran dengan Crazytalk Animator*. Diambil dari: guraru.org/guru-berbagi/memanfaatkan-it-untukpembelajaran-dengan-crazytalk-animator/. (10 Agustus 2015)
- Universitas Sriwijaya. 2012. *Buku Pedoman FKIP Unsri Tahun Akademik 2012/2013*. Indralaya: Univesritas Sriwijaya.
- Universitas Sriwijaya. 2013. *Pedoman Umum Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wikipedia. 2015. *Crazytalk*. Diambil dari: <https://en.wikipedia.org/wiki/Crazytalk>. (10 Agustus 2015)
- Wulandari, D. 2015. "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Kuliah Teknologi Motor Bensin Berbasis Kognitivisme Pada Mahasiswa FKIP Program Studi Teknik Mesin Universitas Sriwijaya". *Skripsi*. Indralaya: FKIP Universitas Sriwijaya.