

Pengembangan Video Tutorial *Tune Up* Sepeda Motor

Adhan Efendi^{1*}, Roni Suhartono²

^{1,2}Jurusan Pemeliharaan Mesin, Politeknik Negeri Subang

*Email : adhan@polsub.ac.id

doi: <https://doi.org/10.31603/ae.v1i03.2336>

Dipublikasikan oleh Laboratorium Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Magelang dan Association of Indonesian Vocational Educators (AIVE)

Article Info

Submitted:

10/11/2018

Revised:

29/11/2018

Accepted:

12/12/2018

Abstrak

Teknik kejuruan merupakan bidang ilmu vokasi yang fokus pada pengembangan kompetensi agar peserta didik siap kerja. Proses pembelajaran di bidang kejuruan mengalami banyak kendala, salah satunya adalah kurangnya media pembelajaran siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video *tune up* sepeda motor yang diharapkan dapat membantu memberikan informasi kepada siswa. Artikel ini diharapkan dapat memberi informasi kepada pembaca mengenai cara mengembangkan sebuah media video pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dengan metode *research and development* yang memiliki kevalidan, kepraktisan dan efek potensial dalam kompetensi *tune up* sepeda motor. Data yang didapat kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan media video tutorial dari segi ahli media dengan rata-rata skor 92.24%. Kevalidan dinilai dari segi ahli materi 1 yaitu dengan rata-rata skor 97.11% dan ahli materi 2 dengan rata-rata skor 77.88%. Kevalidan dari segi *output* yaitu dengan skor rata-rata 96.3%. Persentase skor tanggapan dari siswa adalah sebesar 84.27%. Media video tutorial untuk kompetensi *tune up* sepeda motor ini memiliki efek potensial sebesar 52% dari segi materi dan 36% dari segi praktik.

Key words: *Tune up*, Sepeda motor, Video tutorial, Efek potensial

1. Pendahuluan

Undang-undang sistem pendidikan nasional Nomor 22 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk berkerja di bidang tertentu, sehingga untuk mewujudkan hal tersebut perlu sekali kerjasama antara sekolah dengan dunia industri atau dunia usaha yaitu dalam bentuk praktik kerja industri (magang). Artinya, ada usaha agar proses pembelajaran dibuat efektif dan kreatif agar apa

yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Pendidikan kejuruan diharapkan menghasilkan lulusan yang kompetitif, terampil, cerdas, dan berdaya saing [1].

Hasil penelitian Bruri [2] menunjukkan bahwa masih banyak kelemahan yang ditemukan dalam pelaksanaan pendidikan kejuruan di Indonesia, salah satunya kreativitas seorang guru dalam merancang pembelajaran. Guru merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Guru kejuruan adalah guru yang mengajar pada satuan pendidikan formal yang

menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada tingkat menengah [3]. Guru diharapkan dapat terus meningkatkan keilmuannya dan meningkatkan kreativitasnya, dalam merancang media pembelajaran.

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset, dan film bingkai. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*Teaching Aids*) namun seiring perkembangan teknologi sekarang media menjadi salah satu faktor penting yang menunjang proses pembelajaran dikelas [4].

Media video pembelajaran merupakan pesan yang disampaikan kepada siswa melalui suara dan gambar untuk memberikan pengetahuan dalam hal pemahaman suatu materi. Media pembelajaran sangat berperan pada proses penyampaian informasi dan komunikasi dua arah di kelas [5-6].

Media video ialah potongan-potongan komponen visual dan audio yang terekam dalam pita video. Komponen tersebut umumnya ditampilkan dalam layar televisi bernama *tape recorder* [7].

Tutorial adalah proses pengajaran yang dilakukan secara bertahap pada sekelompok kecil siswa/mahasiswa [8]. Selanjutnya, Pramundito [9] berpendapat video tutorial ialah rangkaian gambar dan suara yang telah disiapkan oleh seorang pengajar untuk membantu peserta didik memahami suatu materi yang diajarkannya.

Berdasarkan observasi lapangan melalui wawancara dengan salah satu guru TSM SMK Negeri 7 Palembang yang berkerja sama dengan Yamaha Motor, disebutkan bahwa setiap siswa yang akan menghadapi praktek industri harus terlebih dahulu memahami cara *tune up* sepeda motor, karena kompetensi *tune up* sepeda motor menjadi dasar di jurusan teknologi sepeda motor sehingga kompetensi ini sangat di perhatikan di SMK Negeri 7 Palembang.

Tune up adalah mengembalikan pada keadaan semula dan menyetel kembali mesin [8]. Pada proses pembelajaran *tune up* sepeda motor, siswa

belum bisa melakukan kerja *tune up* dengan benar ketika praktek *tune up* sepeda motor di sekolah, hal ini disebabkan oleh:

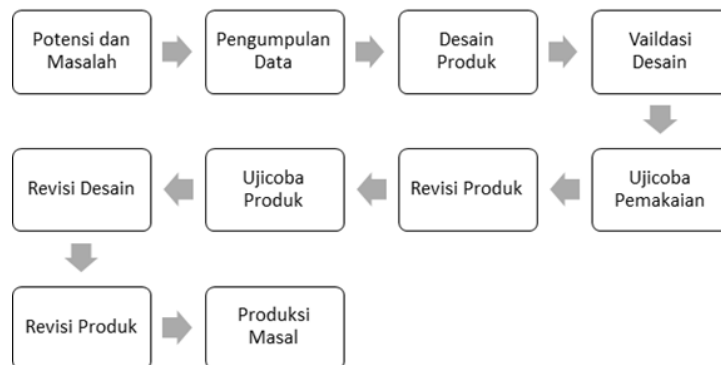
1. Guru mengalami kesulitan saat menyajikan materi di kelas karena guru masih memakai metode ceramah sehingga membuat siswa tidak begitu tertarik. Hal ini terlihat saat guru memberikan materi di kelas dimana materi ini diberikan sebelum mereka praktik di bengkel sebagai materi tambahan untuk mempermudah proses kerja *tune up* itu sendiri. Pembelajaran yang monoton ini menyebabkan terhambatnya dan tidak maksimalnya hasil prestasi siswa [4].
2. Pada saat guru mendemostrasikan cara *tune up* sepeda motor dengan siswa yang berjumlah 27 siswa didukung dengan alat yang lengkap namun guru kesulitan untuk memberikan demonstrasi *tune up* sepeda motor. Saat mendemostrasikan, guru juga terkendala dengan siswa yang berada paling belakang sehingga mereka kurang jelas dalam memperhatikan apa yang di sampaikan oleh guru.
3. Masalah lain saat siswa memperhatikan demo *tune up* sepeda motor, demo hanya dilakukan oleh guru sekali tidak berulang-ulang sehingga siswa yang mengalami kurang jelas atau kurang memperhatikan sehingga siswa masih terlihat bingung.
4. Belum tersedianya media pembelajaran berupa video tutorial kompetensi *tune up* sepeda motor di SMK Negeri 7 Palembang.

Untuk mengatasi berbagai masalah tersebut, maka perlu media video yang membantu proses pembelajaran sehingga guru tidak lagi kesulitan dalam menjelaskan materi di kelas dan guru tidak hanya menggandalkan dengan demonstrasi tetapi dapat diganti dengan video tutorial yang dapat diputar berulang-ulang dan menambah pengetahuan tentang cara *tune up* sepeda motor yang benar.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Palembang. Langkah-langkah pembuatan video

tutorial ini berdasarkan metode *Research and Development*, sebagaimana disajikan dalam [Gambar 1](#) sebagai berikut [10].



Gambar 1. Proses pembuatan video

Penelitian diawali dengan melakukan survey ke lapangan untuk melihat permasalahan yang terjadi. Hasil observasi ini menemukan permasalahan belum adanya media video yang menunjang proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data pendukung pembuatan video tutorial *tune up* sepeda motor; desain produk dilakukan menggunakan *story board* yaitu urutan langkah-langkah melakukan *tune up* sepeda motor; *story board* kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian kekurangan video akan di revisi oleh peneliti. Kemudian, dilanjutkan dengan membuat video tutorial *tune up* yang sesuai *story board*. Video yang dibuat kemudian di uji coba melalui *small group* dan *field test*. Terakhir, hasil uji lapangan kemudian direvisi sesuai saran siswa (*feedback*).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi untuk melihat kelayakan video tutorial *tune up* yang dibuat, validasi ahli materi berisi tentang aspek materi dan isi video tersebut. Validasi dilakukan oleh 2 (dua) orang dosen, guru SMK Negeri 7 Palembang, dan Manager PT Yamaha Palembang.

Kevalidan media video tutorial *tune up* sepeda motor dinilai dari segi ahli media dengan rata-rata skor 92.24%. Kevalidan dinilai dari segi ahli materi 1 dengan rata-rata skor 97.11% dan ahli materi 2 dengan rata-rata skor 77.88%. Kevalidan dari segi luaran/output dengan skor

rata-rata 96.3%. Berdasarkan tahap validasi, dapat disimpulkan bahwa media video tutorial yang dihasilkan sudah **valid**.

Hasil pendapat ahli dalam menilai konten dan konsep video tutorial yang di nilai perlu di revisi kemudian diperbaiki oleh peneliti. Salah satu revisi dalam pembuatan media video menurut para ahli adalah sebagai berikut :

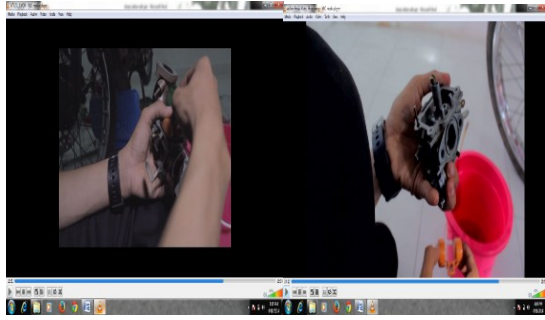
Revisi produk sesuai saran Joko Suprianto yaitu untuk menyesuaikan gambar dengan suara, dengan hasil yang disajikan dalam [Gambar 2](#) sebagai berikut.



Gambar 2. Revisi video I

Pada saat menjelaskan komponen-komponen karburator menit ke 10.56, gambar di nilai kurang sesuai dan diganti dengan gambar yang sesungguhnya.

Revisi produk sesuai saran dari Jhonson Edward yaitu alat-alat yang kurang mendukung, hasil yang sudah diperbaiki disajikan dalam [Gambar 3](#) sebagai berikut.



Gambar 3. Revisi video II

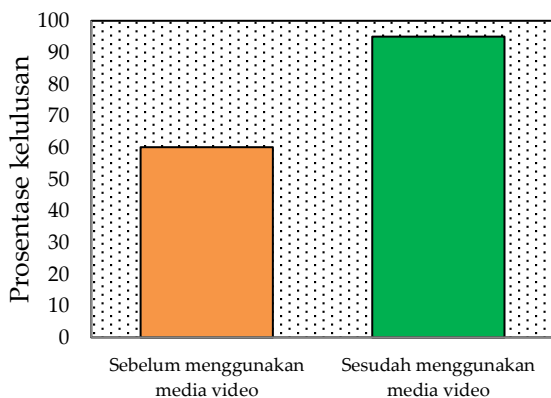
Kemudian, pada saat langkah-langkah membersihkan karburator di menit ke 12.45 ditambah dengan alat yang sesuai.

3.2. Kepraktisan media video

Kepraktisan media video tutorial dilihat dari angket pada tahap *small group* 10 orang siswa. Tahap uji coba *small group* tersebut didapatkan persentase skor angket sebesar 84.37%. Jadi, persentase skor angket untuk tahap uji coba *small group* ialah 84.37%, persentase ini berada dalam rentang 81%-100% yang termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan media video tutorial ini tergolong **praktis**.

3.3. Efek potensial media video tutorial dilihat dari hasil post test siswa

Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari pre test 1 (materi), 44% lulus KKM dan setelah belajar menggunakan media video tutorial dan diuji melalui post test sebesar 96% ≥ 75 . Pre test 2 (praktik), 60% lulus KKM dan setelah belajar menggunakan media video tutorial 96% ≥ 75 . Sehingga media video tutorial dinilai memiliki efek potensial yang baik, sebagaimana disajikan dalam Gambar 4.



Gambar 4. Efek potensial penggunaan video

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

- (1) Media video tutorial yang telah melalui validasi ahli dinilai telah valid. Kevalidan media video tutorial *tune up* sepeda motor dinilai dari segi ahli media dengan rata-rata skor 92.24%. Kevalidan dinilai dari segi ahli materi 1 dengan rata-rata skor 97.11% dan ahli materi 2 dengan rata-rata skor 77.88%. Kevalidan dari segi luaran/output dengan skor rata-rata 96,3%.
- (2) Melalui tahap uji coba *small group* didapatkan persentase skor angket validitas sebesar 84,37%, berada dalam rentang 81%-100% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
- (3) Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari pre-test 1 (materi), 44% lulus KKM dan setelah belajar menggunakan media video tutorial dan diuji melalui post-test sebesar 96% ≥ 75 . Pre-test 2 (praktik), 60% lulus KKM dan setelah belajar menggunakan media video tutorial 96% ≥ 75

Referensi

- [1] N. Muhammad and Deni, "Menyiapkan Pendidikan Kejuruan Berbasis Kearifan Lokal yang Berdaya Saing," Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol.1. No 1. Pp. 59-66, 2016.
- [2] T. Bruri. "Model Edupreneurship Pelopor SMK techno, Teacher, and Schoolpreneur. Yogyakarta," Penelitian hibah Pascasarjana, Yogyakarta, 2015.
- [3] W. Rachmayadi and H. Sofian, "Pengembangan Model Teacherpreneurship pada Sekolah Menengah Kejuruan," Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 6, No 2, Juni 2016. Online: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv>.
- [4] A.S. Sadiman, "Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya," Jakarta, 2003.
- [5] C. Riyana, "Pedoman Pengembangan Media Video", Jakarta, 2007.

- [6] S. M. Zahroh and P. Sudira, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Keterampilan Generik Komunikasi Negosiasi Siswa SMK dengan Metode 4-D," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, pp. 379-380, 2014.
- [7] R. Asyhar, "Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran," Jakarta, 2012.
- [8] Antoni, "Kamus Lengkap Teknik Inggris-Indonesia," Surabaya, 1998.
- [9] Pramundito, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen," Yogyakarta, 2013.
- [10] Sugiono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," Bandung, 2008.