

VIDEO OTOMOTIF SEBAGAI MEDIA PELENGKAP PROSES PEMBELAJARAN

Sutrisno

Sutrisdokterotomotif@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Purworejo

Abstrak

Pembelajaran merupakan fasilitas bagi para siswa untuk mendapatkan ilmu yang nantinya dapat bermanfaat untuk siswa tersebut setelah lulus dari sekolah yang disingganghinya. Pada Sekolah Menengah Kejuruan adalah jenjang dimana siswa mampu menguasai kompetensi kejuruan yang dipilihnya. Melalui proses pembelajaran yang benar akan membuat siswa atau produk sekolah dapat menguasai kompetensi yang diajarkan oleh guru. Proses pembelajaran yang mampu dikuasai oleh siswa yakni proses yang akan di tempakan pada siswa, salah satunya menggunakan Media Video Pembelajaran sebagai pelengkap dan mampu memahami siswa. Adanya Media Video dalam pembelajaran mampu membantu guru menerangkan kepada siswa hal yang sulit di ungkapkan kepada siswa. Khususnya kepada siswa dengan kompetensi Teknik Kendaraan Ringan (TKR) yang akan melaksanakan praktik langsung di bengkel sekolah.

Kata Kunci: *Media Video, Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Tujuan Sekolah menengah kejuruan yakni menghasilkan produk yang mampu bersaing di dunia kerja, entah menjadi karyawan industry maupun menciptakan lapangan pekerjaan. Tetapi diharapkan siswa yang lulus dari sekolah kejuruan mampu menciptakan lapangan pekerjaan untuk melatih menjadi pengusaha muda serta dapat membuka lapangan kerja untuk orang lain yang membutuhkannya. Dengan demikian sekolah harus mampu menempa siswa menjadi lebih baik untuk mendapatkan kompetensi semaksimal mungkin supaya siswa bisa menguasai kompetensi yang diajarkan oleh guru. Ini adalah tugas guru sebagai fasilitator siswa supaya siswa mampu mendapatkan ilmu yang disampaikan kepada siswa melalui pembelajaran yang disampaikan pada setiap harinya di ruang kelas.

Media sekarang ini sudah maju sangat pesat yang mampu memudahkan setiap orang untuk belajar menguasai ilmu-ilmu dunia. Melalui media Elektronik guru mampu mengajarkan materi pembelajaran dengan mudah dan dapat dimengerti oleh siswa sebagai contoh, siswa di lihatkan Video cara mengganti oli mesin, dengan demikian siswa secara otomatis akan menguasai langkah-langkah cara mengganti oli dengan mudah, karena sudah melihat langkah dan posisi yang baik dalam mengganti oli mesin.

PEMBAHASAN

Norizan, 2002 (Norhaziana, 2005) menyatakan, sesuatu media berbentuk simulasi adalah perisian yang memberi gambaran situasi sesuatu keadaan. Pengguna seolah-olah berada di tempat kejadian dan boleh bertindak balas terhadap keadaan tersebut.

Adanya Video yang di tampilkan kepada siswa sebagai media pembelajaran yang sangat mudah diolah pikir pada otak siswa sehingga siswa berangan-angan sesuai apa yang diinginkan guru. Gambaran pada angan-angan siswa sangat berarti untuk proses pembelajarn berikutnya apabila materi berlanjut pada objek yang sama, siswa juga mampu menuliskan kembali, menjadi bahan diskusi dengan temannya, dan mampu menceritakan kembali apa yang dilihatnya.

Hamalik, 1986: 43 (Azhar, 2003: 15-16) menegaskan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan stimulan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Siswa seolah-olah akan ikut terbawa suasana yang ada pada alur video yang di tampilkan, wujud nyatanya siswa akan mencerna apa yang dilihat dan mampu meniru lalu mempraktikannya dengan mudah. Siswa akan semakin termotivasi dengan yang di lihatnya, pengaruh hasil psikologis yang timbul mendukung proses pembelajaran pada siswa. Hal menonton merupakan hal yang mengasikan bagi siswa, tidak cepat bosan, karena apa yang di lihatnya gambaran yang meningkatkan motivasi stimulus pada otaknya, yang menjadikan semangat baru dalam berkelanjutan pembelajaran dan akan semakin membuat siswa penasaran gambaran apalagi yang akan dinikmatinya, seolah-olah mereka sedang menikmati hidangan yang begitu nikmat dan ingin menambah lagi hidangan tersebut. Tentu saja pihak pengajar harus mampu memilih video yang mampu meningkatkan stimulus siswa tersebut. dengan demikian siswa akan merasa senang pada proses pembelaran yang di sampaikan pengajar. Dan yang paling penting video yang di tampilkan sesuai dengan materi yang disampaikan kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Retno (Dimiyati, 2006: 9) menegaskan, pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang di pelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkrit siswa mempelajari bahan pegajaran, ,maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa. Pada kelas eksperimen yang mana memanfaatkan

media video sebagai media pembelajaran sebelum praktikum dilakukan, membuat kegiatan praktikum siswa lebih terarah.

Kemampuan siswa dalam menangkap apa yang di sampaikan guru mempunyai masing-masing kemampuan, ada yang lemah menangkapnya, ada yang sedang, dan ada yang kuat menangkap atau sangat mudah menerima apa yang di ajarkan melalui percakapan guru. Kemampuan siswa dalam mengingat sesuatu apa yang di sampaikan guru dalam proses pembelajaran juga mempunyai beberapa tipe, ada yang mudah mengingat dan lama untuk mengingatnya, ada yang mudah mengingat tetapi mudah hilangnya, dan ada yang sulit mengingat tetapi juga cepat pula menghilangnya. Tetapi adanya media video atau gambaran visual yang mampu di tangkap oleh mata kemudian di olah oleh otak maka hasil yang di sampaikan pada siswa mudah di resapi, mudah di pahami dan mudah di ingat dan biasanya sulit hilangnya.

Konsep Pembelajaran menggunakan Video pada ruang kelas

Fleming (1987: 234) mengatakan, penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Media menunjukkan fungsi atau peranannya yaitu mengatur hubungan dua belah pihak yang efektif antara guru dengan murid dalam proses pembelajaran dan isi pembelajaran. Media juga sebagai pengantar pesan kepada siswa untuk mentransfer ilmu dari guru kepada siswa.

Gagne dan Briggs (1975) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer.

Materi pembelajaran tanpa adanya praktik merupakan hal yang sia-sia, karena pembelajaran merupakan pemahaman untuk mengaplikasikan pada kenyataan, bisa bermanfaat untuk orang lain, media pembelajaran dapat berguna bagi siswa apabila media dapat difungsikan dan dapat digunakan dengan baik, akan tetapi media dapat merusak siswa apabila media difungsikan pada keburukan, banyak siswa sekarang akibat media yang canggih malah merusak otak mereka, tetapi pula media dapat dimanfaatkan dan dapat pula menambah ilmu pada seseorang dan membuat sukses dengan memanfaatkan baik media tersebut.

Ciri-ciri media pembelajaran sebagai pendidikan

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media :

1. Ciri Fiksatif, ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
2. Ciri Manipulatif, Suatu kejadian atau objek yang dapat dipercepat, diperlambat, diputar mundur dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan.

3. Ciri Distributif, sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang.

Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Pendidikan

Levie & Lents (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran :

1. Fungsi Atensi, yaitu media visual yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
2. Fungsi Afektif, yaitu media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang gambar.
3. Fungsi Kognitif, yaitu media visual yang dapat membantu memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi Kompensatoris, yaitu berfungsi untuk mengkondisikan siswa yang lemah dan lambat menerima pesan yang disajikan secara verbal.

Media pembelajaran seharusnya mampu menyampaikan kepada siswa yang dapat dijadikan gambaran ilustrasi siswa dalam praktiknya.

Pengadaan pembelajaran menggunakan video pada ruang kelas membutuhkan beberapa komponen :

1. LCD dan Proyektor, berfungsi mentransfer video dari computer kemudian di munculkan pada layar.
2. Komputer, sebagai pengolah data dan penyimpan kumpulan video
3. Fleshdisk atau Hardisk, sebagai penyimpan data.

Pada umumnya perangkat penyampaian video media pembelajaran seperti yang di jabarkan di atas. Tetapi masih ada beberapa alat lagi yang menjadi kemudahan dalam menyampaikan media pembelajaran, seperti : Mouse Wirles, pointer, dan sebagainya yang fungsinya sama yakni mempermudah menyampaikan pembelajaran.

Pengenalan Beberapa Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

1. Teknologi Cetak yakni cara menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, yang meliputi teks, grafis, foto.
2. Teknologi Audio-Visual yakni menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual yakni melalui pandangan dan pendengaran.

3. Teknologi Berbasis Komputer, yakni menyampaikan materi menggunakan sumber-sumber berbasis mikro-prosesor, materi disimpan dalam bentuk digital.

4. Teknologi Gabungan, yakni cara menyampaikan materi dengan dikendalikan oleh computer.

Secara garis besar, penyampaian video media pembelajaran cukup sederhana, dengan cara :

1. Guru mempersiapkan video yang akan di sampaikan kepada siswa
2. Guru menampilkan kepada siswa video yang berkaitan dengan materi pembelajaran
3. Guru mengoperasikan video dengan berulang-ulang supaya siswa lebih paham dan mendalami

Kemudian langkah selanjutnya dengan mengolah video sebaik mungkin supaya siswa dapat memahami video yang di sampaikan, bias dengan mengulang-ulang pemutaran video, atau dengan mendiskusikan hasil melihat dari video yang di sampaikan.

KESIMPULAN

Tujuan Sekolah menengah kejuruan yakni menghasilkan produk yang mampu bersaing di dunia kerja, entah menjadi karyawan industry maupun menciptakan lapangan pekerjaan.

Melalui media Elektronik guru mampu mengajarkan materi pembelajaran dengan mudah dan dapat dimengerti oleh siswa. Adanya Video yang di tampilkan kepada siswa sebagai media pembelajaran yang sangat mudah diolah pikir pada otak siswa sehingga siswa berangan-angan sesuai apa yang diinginkan guru. Siswa seolah-olah akan ikut terbawa suasana yang ada pada alur video yang di tampilkan, wujud nyatanya siswa akan mencerna apa yang dilihat dan mampu meniru lalu memprkatikannya dengan mudah.

Media menunjukkan fungsi atau peranannya yaitu mengatur hubungan dua belah pihak yang efektif antara guru dengan murid dalam proses pembelajaran dan isi pembelajaran. Media juga sebagai pengantar pesan kepada siswa untuk mentransfer ilmu dari guru kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Purwanto. 2013, Video Sebagai Media Pembelajaran. <https://5enibudaya.wordpress.com/2013/06/19/video-sebagai-media-pembelajaran/>. Di akses 19 juni 2013.
- Arsyad, Azhar. 2003, Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ismiati I, Fujiana I A & Iriawan I (2015), Media Pembelajaran Dan Motivasi Pembelajaran. <http://santoso111.blogspot.co.id/2015/09/makalah-teknologi-pembelajaran-media.html?m=1>. di akses 21 September 2015.
- Kurnia, F., & Suyitno, S. (2018). UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN POMPA BAHAN BAKAR TIPE DISTRIBUTOR DI SMK N 4 PURWOREJO. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 12(01).
- Suyitno, S. (2015). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL UNTUK MATERI SISTEM PEMINDAH TENAGA OTOMOTIF. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 5(2).
- Suyitno, S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 101-109.
- Suyitno, S. (2015). Pengukuran Teknik Otomotif. K-Media. Yogyakarta
- Suyitno, S. (2015). [7 Teknik Menguasai Auto CAD 2D dan 3D](#). K-Media. Yogyakarta
- Suyitno, S. (2014). [Sistem Pemindah Tenaga \(SPT\) Otomotif](#). Danadyaksa. Yogyakarta
- Suyitno, S. (2015). EVALUASI PELAKSANAAN PRAKTIK INDUSTRI SMK DI YOGYAKARTA. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 6(2).
- Prasetya, A., & Suyitno, S. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM DIFFERENTIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK TAMTAMA KROYA TAHUN AJARAN 2017/2018. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 12(01).
- Sugianto, A., & Suyitno, S. (2018). PENGARUH KEGIATAN PRAKTEK KERJA INDUSTRI TERHADAP KESIAPAN KERJA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 8 PURWOREJO. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 12(01).
- Widiyono, Y., Nugraeni, I. I., Purwoko, R. Y., & Suyitno, S. (2018). The Development of E-Learning using Communicative Competence. In *Proceedings of International Conference of Social Science, ICOSS 2018*. European Alliance for Innovation (EAI).
- Suyitno, S., & Pardjono, P. (2018). Integrated work-based learning (I-WBL) model development in light vehicle engineering competency of vocational high school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(1), 1-11.
- Suyitno, S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 101-109.
- Suyitno, S. (2015). EVALUASI PELAKSANAAN PRAKTIK INDUSTRI SMK DI YOGYAKARTA. *AUTO TECH-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 6(2).