

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan materi ajar dengan memusatkan perhatian dari peserta yang sedang diajarkan dalam mencapai tujuan dari suatu pembelajaran tersebut. Agar terciptanya pembelajaran yang berkualitas maka dibutuhkan suatu instrumen pendukung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya dapat menarik perhatian dari peserta didik untuk aktif serta mampu memahami materi yang sedang diajarkan, tetapi kenyataannya masih banyak penggunaan media yang kurang efektif.

Selain penggunaan media yang kurang efektif, penyampaian materi atau isi dalam media tersebut juga kurang menarik dimana penyampaiannya masih menggunakan metode yang bersifat monoton sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, media yang paling banyak digunakan oleh pendidik yaitu media konvensional dimana media ini bersifat kurang menarik, kreatif, inovatif dan kurang menyenangkan bagi peserta didik. Contohnya seperti penggunaan media power point dengan materi yang terbatas, artikel yang telah dipergunakan berulang kali, gambar yang diunduh dari situs di internet, selain media yang kurang menarik itu biasanya pendidik juga sering tidak menggunakan media pembelajaran. (Sugiyono, 2010) menjelaskan bahwa, sekurang-kurangnya ada tujuh alasan mengapa

sampai saat ini masih ada sejumlah pendidik yang enggan menggunakan media pembelajaran. Ketujuh alasan tersebut adalah: (1) menggunakan media itu repot, (2) media itu canggih dan mahal, (3) pendidik tidak terampil menggunakan media, (4) media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, (5) tidak tersedia di sekolah, (6) kebiasaan menikmati ceramah/bicara, dan (7) kurangnya penghargaan dari atasan. Selain itu, dukungan moril dan biaya dari sekolah tampaknya belum maksimal karena menemui banyak kendala.

Dari pernyataan yang disampaikan oleh Sugiyono, dapat disimpulkan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dihambat oleh masalah-masalah tersebut. Hambatan serta tantangan yang akan dihadapi oleh pendidik akan lebih terasa saat pendidik mengajarkan kompetensi dasar pembelajaran dasar otomotif yang membutuhkan metode, model serta media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran salah satunya cara Perawatan Kendaraan Ringan. (Yasa, 2020) Oleh sebab itu, dalam menyampaikan materi ini seharusnya dapat disampaikan dengan menggunakan media yang menarik, kreatif, inovatif serta disampaikan dengan ilustrasi atau contoh-contoh yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga menjadi media yang menarik.

Selain penggunaan ilustrasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, penanaman nilai karakter juga dirasa perlu disisipkan dalam sebuah media pembelajaran. Karakter adalah suatu nilai-nilai moral atau etika yang diyakini oleh seseorang dan dapat diterapkan dalam suatu hubungan dengan tanggung jawab sosial sehingga terciptanya individu yang cakap dalam menggunakan seluruh potensi dirinya seoptimal mungkin terwujudnya kesejahteraan antar hubungan tersebut. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional (2010) terdapat 18 jumlah nilai untuk pendidikan karakter

bangsa diantaranya yaitu (1) Religius (2) Jujur (3) Toleransi (4) Disiplin (5) Kerja Keras (6) Kreatif (7) Mandiri (8) Demokratis (9) Rasa Ingin Tahu (10) Semangat Kebangsaan (11) Cinta Tanah Air (12) Menghargai Prestasi (13) Bersahabat/Komunikatif (14) Cinta Damai (15) Gemar Membaca (16) Peduli Lingkungan (17) Peduli Sosial (18) Tanggung Jawab.

Nilai karakter diperlukan karena seiring dengan krisisnya moral atau karakter di lingkungan masyarakat Indonesia. Kondisi yang memprihatinkan ini dapat dilihat dari berbagai banyaknya kasus penyimpangan karakter sehingga mengakibatkan terkikisnya moralitas masyarakat. Hal ini bertentangan dengan tujuan pendidikan dimana seharusnya bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta membentuk watak atau karakter dari setiap peserta didik. Penyimpangan nilai karakter dapat dilihat dari jumlah kasus korupsi di Indonesia yang semakin hari semakin meningkat.

Media tersebut dikembangkan dan dikemas dalam sebuah media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran ini dibandingkan dengan media lainnya di dasari oleh alasan peneliti bahwa media video memiliki pengaruh serta daya tarik tersendiri dibandingkan dengan media-media yang lainnya. Selain itu, masih banyaknya film yang beredar kurang memberikan pengaruh positif, dimana penanaman nilai-nilai karakter yang masih kurang sehingga tontonan masyarakat menjadi tidak sehat. Maka dari itu, peneliti disini akan melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran video sebagai alat bantu serta salah satu pilihan media yang nantinya dapat digunakan dalam pembelajaran dengan judul **Pengembangan Video Pembelajaran Perawatan Kendaraan Ringan Bermuatan Nilai Karakter Untuk**

**Siswa SMK NEGERI 3 SINGARAJA.** Berdasarkan pengalaman, penulis ketika melakukan PPL masih banyak terdapat guru yang masih banyak belum menggunakan media pembelajaran video ini di SMK Negeri 3 Singaraja. Kebanyakan guru masih banyak yang menggunakan sistem belajarnya hanya menggunakan power point saja di dalam penyampaian materi maupun proses belajar kepada siswa. Dengan adanya guru yang belum menggunakan media ini maka akan berdampak besar terhadap hasil belajar siswa, dimana masih terdapat banyak siswa yang belum bisa mencapai KKM.

Apabila masih banyak terdapat siswa yang nilainya belum mencapai KKM maka guru biasanya bisa memberi bimbingan belajar kepada siswa tersebut, agar semua siswa bisa mencapai KKM yang di tentukan oleh pihak guru ataupun pihak sekolah. Adapun nilai karakter berdasarkan SNPI (Standar Nasional Pendidikan Indonesia) bahwa siswa harus memiliki nilai – nilai karakter yang terkandung di dalam penggunaan media pembelajaran ini, contohnya Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Menghargai Prestasi, Peduli Lingkungan, Tanggung Jawab. Mengapa nilai karakter ini perlu di terapkan di dunia pendidikan, karena nilai karakter yang di terapkan dalam penelitian ini sudah umum bawasannya di terapkan dalam kehidupan sehari – hari. Dan nantinya akan bisa dapat membentuk nilai karakter seseorang untuk menjadi lebih baik.

Faktor pendukung suatu proses pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah media yang di gunakan oleh pendidik kepada peserta didiknya. (Sumartayana, 2022). Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi Software Solidworks 2014 dan Adobe Flash CS3, pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) materi Motor Bakar kelas X TBSM di SMK Negeri 3 Singaraja. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian (R&D) Research and

Development, dengan model pengembangan 4D (Four D models). (Aryana, 2019).

Menurut (Wirdana, 2018), Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran pemeliharaan chasis di SMK N 3 Singaraja. Kelayakan media pembelajaran ini diperoleh berdasarkan hasil pengujian data, yang didapat dari hasil pengisian angket kelayakan media pembelajaran pemeliharaan chasis. Menurut (Wibawa, 2021), Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon* pada Mata Pelajaran Sistem Refrigerasi bagi siswa SMK.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah yang menyebabkan perlunya pengembangan media pembelajaran video perawatan kendaraan ringan bermuatan nilai karakter Masalah yang muncul tersebut diantaranya:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat monoton.
2. Penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik membuat proses pembelajaran menjadi membosankan sehingga kurang praktis.
3. Penggunaan media pembelajaran yang mengandung nilai-nilai karakter masih kurang dan terbatas.
4. Masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.
5. Masih terdapat banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar pembahasan masalah dalam penelitian ini tidak meluas, maka pembatasan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahapan dalam penelitian ini dibatasi sampai tahap pembuatan media serta uji kelayakan yang diambil dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dan uji kepraktisan produk yang diambil dari hasil uji coba lapangan berupa uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar.
2. Nilai karakter yang terkandung dalam pengembangan media pembelajaran ini dibatasi hanya nilai toleransi, disiplin, kerja keras, menghargai prestasi, peduli lingkungan, dan tanggung jawab. Dimana disesuaikan dengan keterbatasan dalam pengembangan media video pembelajaran.
3. Pembelajaran video di dalam penelitian ini yang mengandung materi Perawatan Kendaraan ringan Bermuatan Nilai Karakter khususnya untuk siswa kelas (XI TKRO 2) di SMK Negeri 3 Singaraja.
4. Kendaraan yang di gunakan yaitu mobil dengan type dual vvti.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan video pembelajaran perawatan kendaraan ringan bermuatan nilai karakter untuk siswa SMK Negeri 3 Singaraja.?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan video pembelajaran perawatan kendaraan ringan bermuatan nilai karakter untuk siswa SMK Negeri 3 Singaraja.?
3. Bagaimanakah tingkat kepraktisan video pembelajaran perawatan kendaraan ringan bermuatan nilai karakter untuk siswa SMK Negeri 3 Singaraja.?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka tujuan

dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan video pembelajaran perawatan kendaraan ringan bermuatan nilai karakter untuk SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan video pembelajaran perawatan kendaraan ringan bermuatan nilai karakter untuk siswa SMK Negeri 3 Singaraja.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan video pembelajaran perawatan kendaraan ringan bermuatan nilai karakter untuk siswa SMK Negeri 3 Singaraja.

#### **1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang di kembangkan dalam bentuk video ini diharapkan mampu membantu siswa didik dalam memahami materi pembelajaran video perawatan kendaraan ringan yang terkandung dalam media ini.
2. Media video ini jika sudah menghasilkan produk maka media pembelajaran ini akan mengandung pesan dan moral untuk meningkatkan karakter siswa nantinya.

#### **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran video perawatan kendaraan ringan (mobil) ini ditujukan sebagai alat bantu proses pembelajaran. Apabila produk ini berhasil menghasilkan suatu media, maka nantinya diharapkan sangat efektif digunakan

sebagai media pembelajaran. Dengan pengembangan Media Pembelajaran ini juga diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga pesan yang disampaikan dapat dicerna dan dipahami dengan baik. Oleh sebab itu, media ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dengan harapan proses pembelajaran semakin menarik dan efektif.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **A. Asumsi Pengembangan**

Dalam penelitian Pengembangan ini, media video pembelajaran perawatan kendaraan ringan bermuatan nilai karakter ini dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, yaitu:

1. Pada umumnya, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat membentuk perilaku serta mampu memecahkan masalah-masalah dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.
2. Penggunaan video dalam pembelajaran akan lebih menarik karena dikemas dalam suatu adegan video yang mengandung unsur-unsur edukatif serta nilai-nilai karakter sehingga peserta didik tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran.

#### **B. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media video pembelajaran perawatan kendaraan ringan bermuatan nilai karakter ini tidak terlepas dari keterbatasan, keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain:

1. Pada penelitian pengembangan ini, pengembangan media pembelajaran hanya sebatas pada pengembangan video pembelajaran.
2. Penelitian pengembangan ini dilakukan terbatas pada materi perawatan kendaraan

ringan yang didalamnya hanya termuat beberapa nilai karakter yang dibatasi yaitu nilai toleransi, disiplin, kerja keras, menghargai prestasi, peduli lingkungan, dan tanggung jawab.

3. Subyek validasi pengembangan media video pembelajaran perawatan kendaraan ringan bermuatan nilai karakter dilakukan oleh ahli materi, ahli media serta uji kelompok kecil dan kelompok besar pada pengembangan media video pembelajaran perawatan kendaraan ringan bermuatan nilai karakter.

### **1.9 Definisi Istilah**

Adapun beberapa istilah yang ada dalam skripsi ini sebagai berikut/

1. Pengembangan

Pengembangan adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk memanfaatkan kaidah ilmu pengetahuan dan teknologi yang terbukti kebenarannya dalam meningkatkan fungsi dan manfaat dari suatu produk yang sudah ada, atau menghasilkan produk yang baru, (Collier, 2019).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan senga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian seningga terjadi suatu proses pembelajaran, (Arsyad, 2014).

3. Video

Video merupakan media yang dapat memperlihatkan gambar, di sertai dengan suara, dan ditampilkan pada saat bersamaan, sehingga jika digabungkan akan menjadi sebuah gambar ilusi yang bergerak, (Munir, 2012).

4. Perawatan kendaraan ringan

Perawatan kendaran ringan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara rutin atau terus menerus terhadap sebuah kendaraan hingga mencapai kondisi atau keadaan siap pakai, (Prasty, 2021).

#### 5. Karakter

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010) bahwa, “Karakter merupakan akhlak, watak atau kepribadian seseorang yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak”.

