

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan menengah yang mengutamakan kemampuan siswa untuk memiliki keterampilan tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memprioritaskan siswa untuk dunia industri atau dunia kerja. Keterampilan siswa merupakan hasil belajar di sekolah dan di industri. Hasil tersebut tidak terlepas dari unsur-unsur pendidikan yang meliputi kurikulum, kualitas guru dan proses pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Keberhasilan pembangunan Nasional di bidang pendidikan yaitu, apabila pendidikan dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan masyarakat dan untuk mengefektivitas pendidikan dan kinerja guru dalam memberikan pengajaran. Efektivitas kegiatan belajar dapat dipengaruhi oleh media/sarana yang digunakan dalam aktivitas pengajaran dari guru kepada siswa. Namun pada saat ini sebagian besar para guru masih mengajar dengan menggunakan media sederhana dengan kegiatan mencatat materi dipapan tulis ataupun masih menggunakan metode ceramah atau hanya sekedar memperlihatkan gambar komponen-komponen mesin dan pemberian tugas kepada siswa, hal ini membuat para siswa merasa jenuh ketika guru sedang melaksanakan proses pembelajaran yang bersifat metode ceramah dan penugasan.

Kendala yang dihadapi harus segera diatasi, karena dapat mempengaruhi mutu pendidikan. Perkembangan teknologi harus digunakan untuk mengatasi kendala tersebut. Kemajuan teknologi dapat berkontribusi pada efektivitas dan efisiensi pengajaran dan pembelajaran. Dalam bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Sehingga dapat membangkitkan perhatian dan minat belajar siswa” Arsyad (2009).

Menggunakan media pembelajaran yang tepat menghasilkan hasil yang baik. Media dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam mempelajari dan memahami bahan ajar yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran mendukung kelancaran pembelajaran, meningkatkan minat dan daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran, dan tujuan pembelajaran memberikan kontribusi yang besar terhadap pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa video sebagai media dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian Supryadi (2013), menunjukkan bahwa (1) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, sehingga perhatian siswa diarahkan pada video yang berisi informasi tentang materi pembelajaran, (2) peristiwa yang secara fisik tidak mungkin dipresentasikan di kelas, dimana siswa dapat memperoleh lebih banyak informasi tentang peristiwa tersebut, (3) media video dapat memenuhi semua siswa dengan kesulitan belajar yang berbeda-beda, dimulai dari siswa dengan media audio, visual atau audio-visual, tiga poin dari Hasil penelitian Suryadi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dapat dikatakan

bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran efektif diterapkan dalam pembelajaran khususnya bagi siswa sekolah menengah kejuruan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang terdiri dari rangkaian video, tutorial, gambar dan audio adalah Adobe Premiere Pro CC 2017.

Adobe Premiere Pro adalah aplikasi pengeditan video yg didesain buat membentuk urutan gambar, bunyi, serta video. Adobe Premiere Pro adalah versi baru dan penerus Adobe Premiere yang diluncurkan pada tahun 2003. Aplikasi pengeditan video ini banyak digunakan Produsen video, media penyiaran, periklanan dan perusahaan konten video. Dibandingkan perangkat lunak editing lainnya, Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak editing video yang mudah dipahami dengan user interface serta fitur-fiturnya. oleh sebab itu dalam pengembangan media ini penulis menggunakan Adobe Premiere Pro, dibandingkan dengan aplikasi lainnya yang dikatakan simpel akan tetapi kurang fiturnya, dan terdapat yang banyak fitur namun sulit dalam pengoperasiannya.

Kemampuan daya serap manusia sangatlah beragam, diantaranya yaitu indera penglihatan 82%, pendengaran 11%, peraba 3,50%, perasa 2,50%, dan penciuman 1%. dari data diatas dapat disimpulkan jika penggunaan video akan memudahkan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil wawancara dengan guru pemeliharaan sasis sepeda motor kelas X TBSM, diketahui bahwa peserta didik yang mendapat nilai dibawah rata-rata pada materi sistem rem hidrolik. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian peserta didik menurut kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang masih di bawah rata-rata. Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Wali kelas X TBSM

mengemukakan bahwa ada kebutuhan mendesak membuat serta menghasilkan media ajar untuk membantu guru mengajar di TBSM.

Semua jenis media pembelajaran diterima selama membantu siswa berpartisipasi dalam proses belajar mengajar dan memahami dengan cepat sehingga siswa termotivasi. Media pembelajaran berbasis visual merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyajikan materi secara visual, Sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis video masih belum optimal digunakan dalam dunia pendidikan khususnya oleh guru TBSM SMK Negeri 3 Singaraja. Di media ini, siswa dapat melihatnya secara visual tanpa harus membawa sistem rem asli ke kelas. Media ini juga dapat secara akurat menggambarkan sistem pengereman dan proses kerjanya. Menurut para ahli, pembelajaran video lebih maju dibandingkan dengan hanya menggunakan media audio atau visual. Selain lebih menarik, media ini juga memberikan dampak yang maksimal karena dapat masuk melalui dua sensor manusia yaitu mata dan telinga. Dengan adanya media ini, siswa merasa terlibat dalam kegiatan itu sendiri. Hal ini akan meningkatkan motivasi dan minat belajar. Dengan keunggulan tersebut diharapkan mampu menjawab permasalahan yang ada dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan atraktif bagi siswa. Siswa kelas X TBSM yang biasanya masih dalam tahap awal mengikuti proses pembelajaran masih awam dengan sistem pengereman kendaraan, terutama bagi mereka yang sejak awal tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut. Sehingga siswa tersebut bosan jika kita hanya menggunakan media pembelajaran tradisional, hanya teori dan meminta siswa berpikir abstrak, membayangkan gambar.

Alasan dalam pengambilan Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor untuk pengembangan media pembelajaran berbasis video yaitu : 1. Melihat penelitian sebelumnya, masih terdapat beberapa aspek yang belum sempurna. Seperti Audio yang kurang jelas, materi yang kurang mendalam, dan kualitas video. 2. Dari hasil penelitian sebelumnya juga terdapat beberapa komponen yang belum mendapatkan hasil yang optimal. 3. Menurut para ahli, bahwa video pembelajaran lebih efektif diberikan kepada siswa dibandingkan media yang hanya memperlihatkan slide yang isinya teks, audio, gambar dan potongan-potongan video.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video pada Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor menarik untuk diteliti hubungannya dengan kinerja siswa pada mata pelajaran ini. Oleh karena itu, penyusun akan melakukan penelitian yang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Software Adobe Premiere Pro CC 2017 Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor Materi Sistem Rem Hidrolik”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam latar belakang tersebut, terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran, dapat digaris bawahi sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran yang digunakan saat ini dinilai kurang efektif bagi siswa, sehingga siswa masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai dibawah KKM.
3. Siswa tidak dapat fokus dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Dalam pengembangan media pembelajaran ini adapun subjek penelitiannya adalah siswa SMK Negeri 3 Singaraja kelas XI Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM).
2. Media pembelajaran ini dikembangkan hanya dengan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC 2017.
3. Pengembangan media berfokus pada materi Sistem Rem Hidrolik Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor.
4. Dalam proses pembelajaran Sistem Rem Hidrolik, Media pembelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor sebatas secara *virtual*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video Sistem Rem Hidrolik pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor dengan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC 2017 di SMK Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video Sistem Rem Hidrolik pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor dengan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC 2017 di SMK Negeri 3 Singaraja?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian antara lain, sebagai berikut.

1. Membuat media pembelajaran berbasis video Sistem Rem Hidrolik pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2017* di SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis video Sistem Rem Hidrolik pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2017* di SMK Negeri 3 Singaraja.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini dapat peneliti uraikan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu para peserta didik dalam memahami lebih dalam tentang materi Sistem Rem Hidrolik.
2. Media pembelajaran berbasis *Adobe Premiere Pro* dioperasikan minimal menggunakan program (VLC Media Player, Pemutar Media Windows, Media Player Classic Home Cinema, GOM Player).
3. Resolusi pada media pembelajaran yaitu 240p, 360p, 480p, 720p, 1080p.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah

satu solusi yang dapat digunakan adalah membuat media pembelajaran yang baik, efektif dari segi isi dan menarik dari segi tampilan.

Tujuan dari pengembangan media yang baik adalah motivasi, rangsangan, tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk proses pengembangan mandiri. Selain itu, pentingnya keberhasilan pengembangan media tidak terlepas dari seberapa baik media direncanakan dan dipilih.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

A. Asumsi Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini, media pembelajaran Adobe Premiere Pro CC 2017 berbasis video Sistem Rem Hidrolik pada mata Pelajaran pemeliharaan Sasis Sepeda Motor untuk siswa SMK Negeri 3 Singaraja adanya beberapa asumsi, yaitu :

1. Media pembelajaran dengan Adobe Premiere Pro CC 2017 dapat memudahkan guru dalam menjelaskan dan membantu siswa memahami isi materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran.
2. Suasana pembelajaran yang meliputi video tutorial dan beberapa gambar membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran dengan Adobe Premiere Pro CC 2017 menarik jika dikemas dalam media yang dapat meningkatkan minat dan keterampilan siswa.

B. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan pengembangan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan dengan *Adobe Premiere Pro CC 2017* terbatas hanya pada pengembangan video tutorial.
2. Penelitian pengembangan hanya terbatas pada materi sistem rem hidrolik siswa SMK Negeri 3 Singaraja karena ketersediaan waktu penelitian dan kemampuan peneliti untuk mengembangkan media belajar ini masih sangat terbatas.

1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan oleh peneliti dalam karya ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau cara pengembangan iptek yang telah terbukti dapat meningkatkan operasional media dan memvalidasi produk yang kita kembangkan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sedemikian rupa sehingga dapat menggugah pikiran, perasaan, minat dan emosi siswa sehingga menjadi pembelajaran yang efektif.

3. *Adobe Premiere Pro CC 2017*

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak penyunting video yang dikhususkan untuk membuat rangkaian gambar, audio dan video. Secara bersama-sama dapat dijadikan sebagai alat pengajaran yang dapat menarik dan merangsang kemampuan belajar siswa.



