

# 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.

Sutjiono (2005) 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 Sutjiono, 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 perawatan sepeda motor yang membutuhkan metode, model serta media pembelajaran dalam penyampaian materi. Materi perawatan sepeda motor merupakan materi yang menitik beratkan pada praktik, dimana sepeda motor yang memiliki usia komonen yang sudah lama akan mengalami kerusakan sehingga harus dilakukan perawatan berkala. Oleh sebab itu, dalam menyampaikan materi perawatan sepeda motor 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. Nilai karakter diperlukan karena seiring dengan krisisnya moral atau karakter di lingkungan masyarakat Indonesia. Kondisi yang meprihatinkan 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. Contoh-contoh penyimpangan nilai karakter dapat kita lihat dari beberapa data yaitu kasus korupsi yang telah diputuskan oleh Mahkamah Agung dari tahun 2014-2015 sebanyak 803 kasus, ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter di Indonesia masih kurang. Selain itu, data dari KPAI telah menangani 1885 kasus salah satunya pada tahun 2018 dimana terdapat 504 anak menjadi pelaku pidana, dari mulai narkoba, mencuri, hingga kasus asusila menjadi kasus yang paling banyak dilakukan.

Dari kondisi-kondisi yang telah dipaparkan tersebut maka peneliti disini mengembangkan sebuah media yang memiliki unsur edukatif dan inspiratif sebagai salah satu cara dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran khususnya pada materi perawatan sepeda motor serta dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat. Media tersebut dikembangkan dan dikemas dalam sebuah film pembelajaran. Pemilihan media film pembelajaran dibandingkan dengan media lainnya didasari oleh alasan peneliti bahwa media film 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 film pembelajaran sebagai alat bantu serta salah satu pilihan media yang nantinya

dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi perawatan sepeda motor yang bermuatan nilai karakter.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah yang menyebabkan perlunya pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter ini. 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.

### **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 praktikalitas 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 jujur, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, dan peduli sosial dimana disesuaikan dengan keterbatasan dalam pengembangan media film pembelajaran.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimanakah pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter?
2. Bagaimanakah kelayakan dan praktikalitas pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah produk pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter.
2. Mengetahui kelayakan dan praktikalitas pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter.

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

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

1. Media film pembelajaran ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi perawatan sepeda motor dan dapat termotivasi oleh nilai karakter yang terkandung dalam media ini.
2. Apabila media film pembelajaran ini sudah menghasilkan produk, maka nantinya sangat praktis digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran.

## 1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter 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. Selain materi perawatan sepeda motor juga terdapat beberapa pesan moral berupa nilai karakter yang termuat dalam film pembelajaran ini, sehingga media pembelajaran tidak hanya terfokus pada materi perawatan sepeda motor saja. 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 film pembelajaran perawatan sepeda motor 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 film 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 film pembelajaran perawatan sepeda motor 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 film pembelajaran.
2. Penelitian pengembangan ini dilakukan terbatas pada materi perawatan sepeda motor yang didalamnya hanya termuat beberapa nilai karakter yang dibatasi yaitu nilai jujur, rasa ingin tahu, bersahabat/komunikatif, dan peduli sosial.
3. Subjek validasi pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter dilakukan oleh ahli materi, ahli media serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar pada pengembangan media film pembelajaran perawatan sepeda motor bermuatan nilai karakter.

## 1.9 Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi 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.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian sehingga terjadi suatu proses pembelajaran.

## 3. Film

Film merupakan karya seni yang didalamnya terdapat media suara dan gambar dimana ketika digabungkan akan dapat menciptakan ilusi sebuah gambar yang bergerak.

## 4. Perawatan sepeda motor

Perawatan sepeda motor merupakan suatu usaha yang dilakukan secara rutin atau terus menerus terhadap sebuah kendaraan bermotor hingga mencapai kondisi atau keadaan siap pakai.

## 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”.

