

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sengaja dalam rangka menumbuhkan potensi-potensi peserta didik, sebagai bekal hidupnya. Proses tersebut bisa berupa transfer ilmu pengetahuan, menumbuh kembangkan keterampilan, dan pemberian teladan, sikap, agar peserta didik nantinya siap untuk hidup ditengah-tengah Masyarakat, berbangsa, bernegara dan beragama (Muchtar, 2019; Rasinus et al., 2021).

Menurut UU No. 20 (2003) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara.

Kemajuan teknologi dan pendidikan pada saat ini sedang mengalami perubahan yang sangat pesat. Baik dalam sistem, terobosan, media, kurikulum, bahan ajar dan lain-lain. Berbagai pendekatan baru telah diperkenalkan dan dipergunakan supaya proses belajar menjadi lebih berkesan dan bermakna. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat mengakibatkan perlu media, peran guru dalam pembelajaran, peran guru sebagai sumber pengetahuan berubah menjadi fasilitator, motivator, konsultan, pembimbing, dan mitra belajar, pembelajaran yang berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (Mulyani & Haliza, 2021). Maka

sebab itu guru di tuntutan untuk bisa memahami setiap kemajuan teknologi yang demikian pesat untuk menunjang proses pembelajaran (Mawati et al., 2020).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan kompleks. Pembelajaran berdasarkan hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktivitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu dan menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa. Tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah secara umum adalah untuk mentransfer ilmu dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan kepada siswa melalui proses. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan tersebut tidak selalu cocok pada semua siswa. Penyebabnya bisa saja karena latar belakang pendidikan siswa, kebiasaan belajar, minat, sarana, lingkungan belajar, metode mengajar guru, dan sebagainya (J. Simarmata et al., 2021).

Pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Belajar tidak hanya mencakup penguasaan materi mata pelajaran saja, tapi mencakup kebiasaan, kesenangan, minat bakat, penyesuaian dengan lingkungan, keterampilan, keinginan serta cita-cita (Widayanti, 2020).

Kegiatan pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Gagne & Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Dengan kata lain media pembelajaran

komponen sumber belajar atau wahan fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dilain pihak, National Education Association memeberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupn audio-visual dan peralatanya; dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca (Arsyad, 2016).

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu suatu perantara untuk menyampaikan pesan atau ilmu pembelajaran yang menghubungkan indra penglihatan serta pendengaran.

Manfaat media dalam proses belajar mengajar, yaitu pertama dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Motivasi yang tinggi pada siswa akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar, sehingga diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat, kedua materi pembelajaran yang banyak dengan adanya media pembelajaran maka akan lebih jelas maknanya, sehingga siswa dapat lebih paham dan menguasai materi secara maksimal dengan demikian tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah. Peran media pembelajaran misalnya video dalam meteri pembelajaran akan membuat siswa lebih memahami materi, ketiga metode mengajar akan lebih bervariasi dengan menggunakan model-model pembelajaran, mengajar tidak hanya dengan metode ceramah yaitu dengan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, dengan adanya media pembelajaran akan membuat siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga karena terus menerus menjelaskan, apalagi bila guru dalam sehari mengajar lebih dari lima jam pelajaran. Jadi dapat disimpulkan manfaat media

pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, dan sebagai variasi guru dalam menyampaikan materi, dan keempat adanya media pembelajaran siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara konvensional, tetapi siswa juga dituntut untuk ada aktivitas lain seperti mengamati, mensimulasi, memerankan, dan lain-lain (Magdalena, 2021).

Adanya media pembelajaran siswa dapat termotivasi dan menunjukkan minat terhadap memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan belajar mengajar juga diperlukan media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh guru. Adanya berbagai macam media pembelajaran, diharapkan guru dapat menggunakannya dalam kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas. Guru harus mampu berinovasi dengan media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berupa video. Video merupakan salah satu media yang memuat unsur audio serta visual. Melalui media video siswa akan dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak karena sifat video yang dapat mengkonkritkan pesan. Hal ini akan merangsang dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Peneliti memilih aplikasi *KineMaster* untuk menyunting video yang mudah digunakan karena belum adanya penggunaan aplikasi *KineMaster* yang diterapkan di sekolah. Aplikasi *KineMaster* ini banyak digunakan karena praktis dan mempunyai banyak fitur yang mudah diaplikasikan (Nurlina & Fauzan, 2021).

KineMaster merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk *android* (Darmawan, 2018). Pada aplikasi *KineMaster* bisa menggunakan banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan bermacam-macam alat yang memungkinkan pengajar membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar siswa lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar (Widiyono, 2021). Video *KineMaster* dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Google* dan banyak lagi. Ini memudahkan terutama bagi para guru untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau siswa. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* diharapkan memberikan kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan. Aplikasi *KineMaster* ini menghadirkan tampilan yang cukup sederhana, namun menyimpan fitur yang cukup kompleks. Kondisi ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya. (Khaira, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMK Swasta Harpan Bangsa diperoleh informasi bahwa siswa kurang tertarik pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor, hal ini disebabkan bahan kajian yang banyak, sehingga masih terdapat siswa yang menganggap mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor sebagai mata pelajaran yang membosankan. Kurangnya alat peraga dan media yang mendukung, minimnya penggunaan alat peraga atau media sehingga kurang menarik minat siswa. Hal ini mengakibatkan siswa kurang paham dengan konsep yang dijelaskan guru, sehingga gambaran siswa terhadap suatu

konsep menjadi tidak seragam dan pemahaman siswa terhadap konsepnya menjadi tidak utuh.

Berdasarkan wawancara terbuka yang dilakukan peneliti dengan guru bidang studi Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor di SMK Swasta Harapan Bangsa masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti buku, *Power Point* dan video dari *youtube*. Video dari *youtube* yang diambil tidak terdapat soal latihan sehingga siswa hanya fokus menyimak tayangan video, itu membuat siswa bosan dan video hanya menggunakan tampilan yang sederhana. Berdasarkan pernyataan guru tersebut maka peneliti akan mengembangkan video pembelajaran *Chasis* yang lebih menarik dan tidak membosankan. Video yang diangkat oleh peneliti akan terdapat penjelasan perawatan suspensi sepeda motor, penjelasan komponen-komponen suspensi sepeda motor yang lengkap, quiz, soal latihan dan tampilan yang menarik. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media video dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Indahini, Sulton, & Husna, 2018). Media pembelajaran video efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Krishna, Sudhita & Mahadewi, 2015). Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran *audia visual* video terhadap hasil belajar siswa (Novita & Pratama 2019). Pengaruh dari media video terhadap hasil belajar siswa (Busyaeri, Udin & Zaenudin, 2016). Video pembelajaran dalam proses pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa, hasil belajar lebih baik daripada tidak menggunakan video pembelajaran (Jatmiko, Wijayanti & Susilaningsih, 2017).

Penelitian yang telah dilakukan terdapat keterkaitan antara media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang lebih menarik dari sebelumnya, menentukan kelayak video pembelajaran dan menentukan efektifitas media video pembelajaran. Media video diharapkan dapat memudahkan serta meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan melakukan penelitian tentang: **“Pengembangan Video Pembelajaran Chasis Berbasis Aplikasi KineMaster pada Perawatan Sistem Suspensi Sepeda Motor Kelas XI SMK Swasta Harapan Bangsa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, identifikasi masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang tertarik pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor, hal ini disebabkan bahan kajian yang banyak, sehingga masih terdapat siswa yang menganggap mata pelajaran pemeliharaan sasis sepeda motor sebagai mata pelajaran yang membosankan serta gambaran siswa terhadap suatu konsep menjadi tidak seragam dan pemahaman siswa terhadap konsepnya menjadi tidak utuh.
2. Guru bidang studi Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor di SMK Swasta Harapan Bangsa masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti buku, *Power Point* dan video dari *youtube*. Video dari *youtube* yang

diambil tidak terdapat soal latihan sehingga siswa hanya fokus menyimak tayangan video, itu membuat siswa bosan dan video hanya menggunakan tampilan yang sederhana.

3. Belum adanya video pembelajaran *Chasis* menggunakan aplikasi *Kinemaster* yang diterapkan di SMK Swasta Harapan Bangsa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti memberikan batasan masalah agar tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari sasaran penelitian, serta lebih terarah dan tujuan dapat tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini software yang digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran berupa aplikasi *KineMaster*.
2. Materi yang digunakan adalah sub materi KD 3.1 yaitu memahami cara merawat suspensi sepeda motor yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013.
3. Pengujian terhadap video pembelajaran meliputi pengujian kelayakan kepada beberapa ahli, diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan maka yang menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran *Chasis* berbasis *KineMaster* pada materi Perawatan Sistem Suspensi bagi siswa kelas XI?

2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran berbasis *KineMaster* yang dikembangkan pada materi Perawatan Sistem Suspensi?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi Perawatan Sistem Suspensi terhadap hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan video pembelajaran *Chasis* menggunakan aplikasi *KineMaster* pada materi Perawatan Sistem Suspensi bagi siswa kelas XI.
2. Menguji kelayakan video pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* yang dikembangkan pada materi Perawatan Sistem Suspensi menurut para ahli.
3. Mengukur efektivitas video pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* yang dikembangkan pada materi Perawatan Sistem Suspensi di kelas XI TBSM.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat dari pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan hasil pengembangan produk ini diharapkan dapat meningkatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan dapat diperbandingkan melalui penyempurnaan media pembelajaran berbasis video, yang dapat

membuat perkembangan baru dalam ilmu pengetahuan yang melekat sehingga siswa tidak bosan dan lebih energik dalam mengikuti pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan menambah pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik dalam meningkatkan kemampuan pengembangan media pembelajaran bagi siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran di masa depan.
- b. Bagi Guru, diharapkan membantu memanfaatkan media pembelajaran pilihan yang bermanfaat bagi sistem pembelajaran, mendorong pengajar untuk membuat, memakai media yang menarik serta sesuai pada kebutuhan.
- c. Bagi Siswa, dapat membantu dalam belajar dan diharapkan dapat meningkatkan pemahamannya terhadap pelajaran dan diharapkan memberikan alternative media pembelajaran untuk siswa agar tidak bosan pada pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.
- d. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan inovasi media pembelajaran untuk menaikkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi yang digunakan untuk membuat video pembelajaran menggunakan *KineMaster*.
2. Proses pembelajaran menggunakan video bisa diakses menggunakan *Smartphone* dan laptop.

3. Video *KineMaster* dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti *YouTube, WhatsApp, Facebook, Google* dan banyak lagi.
4. Video pembelajaran *Chasis* mencakup materi perawatan sistem suspensi sepeda motor dan video yang dipaparkan oleh peneliti akan terdapat soal latihan, penjelasan langkah-langkah perawatan sistem suspensi, dan tampilan yang menarik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran *Chasis* diharapkan mampu menjadi alternatif sumber belajar siswa SMK kelas XI Harapan Bangsa. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 17 Mei 2023, peneliti memperoleh kendala-kendala dalam proses belajar siswa. Kendala yang sering dihadapi ialah kurang menariknya pembelajaran yang mengakibatkan siswa bosan pada saat belajar. Adanya video pembelajaran *Chasis* ini dapat dijadikan sebagai sarana dan sumber belajar untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan diperlukan dalam melakukan penelitian untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan Guru dalam proses belajar mengajar tentang perawatan sistem suspensi sepeda motor.
2. Peserta didik dapat memanfaatkan smartphone agar lebih bermanfaat.

3. Dapat memotivasi serta meningkatkan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Pada penelitian ini juga memiliki keterbatasan pengembangannya yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis video terfokus pada materi perawatan sistem suspensi sepeda motor.
2. Media pembelajaran berbasis video ini ditunjukkan untuk siswa SMK Otomotif kelas XI Harapan Bangsa.
3. Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan video pembelajaran ini yaitu dengan model ADDIE.

