

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam mengarahkan pengembangan dan pemberdayaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang produktif, terampil, mandiri, berkualitas dan bertanggung jawab, sehingga mampu bersaing dengan tenaga kerja lain sesuai kompetensi yang dimilikinya dalam menghadapi persaingan global sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Bab 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional. Berkenaan dengan itu, sudah seyogyanya berbagai elemen-elemen yang berkaitan dengan proses pendidikan untuk saling bahu membahu untuk memajukan pendidikan dengan segala hal yang mereka bisa, mulai dari pembaharuan dari segi sumber daya, keahlian, sarana dan prasarana.

Dalam berjalannya proses pendidikan, seringkali tidak sesuai dengan realitas yang terjadi. Banyak faktor yang menyebabkan proses pendidikan itu berhasil atau tidak. Mulai dari daya tangkap siswa, metode ajar, pengemasan media dan materi dan berbagai hal lain yang bisa menyebabkan hasil dari pendidikan itu menjadi beragam. Seperti halnya yang terjadi pada saat pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19) sekarang ini, di mana seluruh kegiatan manusia dibatasi, termasuk proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di segala jenjang usia pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), mengeluarkan SE Sekjen Nomor 15 Tahun 2020 menjelaskan bahwa belajar dari rumah dilaksanakan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring dan dilaksanakan dari rumah dalam upaya pencegahan penyebaran COVID-19. Akan tetapi, hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Fadilla, Relawati, dan Ratnaningsih (2021) menunjukkan selama masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, bahkan peserta didik merasa tidak termotivasi

untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan juga merasa tidak menguasai pembelajaran dengan baik. Dalam penelitian ini ditemukan 69% dari 71 responden menyatakan belajar daring tidak membuat penguasaan materi jadi lebih baik dan 53% dari 71 responden menyatakan belajar melalui daring tidak membuat responden termotivasi untuk belajar.

Memilih media merupakan bagian yang penting dari proses perencanaan pembelajaran dan benar-benar membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Izzudin & Suharmanto, 2013). Menurut Fadhli (Fadhli, 2015), media belajar diakui mampu sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan media yang tepat, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi dari guru ke peserta didik sehingga materi yang disampaikan nantinya bisa diterima dengan mudah dan proses pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan efisien (Utomo & Ratnawati, 2018). Akan tetapi, problematika yang dialami guru saat ini adalah sulitnya siswa dalam menangkap atau memahami setiap indikator yang disampaikan selama PJJ berlangsung, meskipun indikator-indikator pembelajaran telah berulang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran seperti Google Classroom. Siswa malah terkadang tidak membuka sama sekali Google Classroom, padahal semua materi dan penjelasan sudah disampaikan. Hal ini disebabkan oleh kedua faktor internal dan eksternal, yaitu faktor internal yang dimaksud adalah minat belajar, sedangkan faktor eksternal dapat berupa peran orang tua dan kreativitas guru dalam mengajar kepada siswa. Siswa yang belum terbiasa untuk memusatkan perhatiannya kepada layar komputer maupun perangkat elektronik lainnya sangat membutuhkan rasa menyenangkan dan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran (Lukita & Sudibjo, 2021).

Menurut Syaparuddin (2020, hlm. 188), media pembelajaran saat ini yang dirasa menarik bagi siswa adalah dengan menggunakan media audio visual berupa

video. Media video dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual atau media yang dapat dilihat dan didengar. Penggunaan video yang melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan video siswa dapat melihat dan mendengar. Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Secara sederhana media video dapat diartikan sebagai lebih dari satu media yaitu dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Perpaduan dari beberapa media ini dapat diartikan sebagai media pembelajaran berbasis audio-visual dengan pengendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media tersebut. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi dan pesan (Izzudin & Suharmanto, 2013).

Namun, berdasarkan pengamatan peneliti pada beberapa video yang ada pada *platform* YouTube, di antaranya masih banyak kekurangan khususnya dalam segi kreativitas. Seperti pada video pembelajaran yang dibawakan pada akun yang bernama Adit Kocomoto dengan 100 pelanggan. Dalam videonya yang berjudul “Pembongkaran, pemeriksaan, perbaikan, dan pemasangan sistem kopling kijang” masih banyak kekurangan di dalamnya. Di antaranya dari segi pengambilan gambar yang tidak bervariasi sehingga terlihat monoton. Variasi *shot* yang seharusnya ditampilkan di dalam sebuah video tidak diwujudkan dalam video pembelajaran milik Adit Kocomoto ini. Pengambilan gambar yang monoton pada akhirnya membuat penonton bosan, bahkan tidak adanya tipe *shot close up* ketika menunjukkan sesuatu yang lebih detail. Hal ini dapat membuat penonton kesulitan untuk mengerti apa yang sedang dibicarakan. Tak hanya itu, pengambilan gambar pada kamera seringkali *out of focus* dan juga *miss focus* yang mana hal ini dapat mempersulit penonton dalam melihat gambar dengan jelas. Selain itu, dalam video tersebut kualitas audio yang ditampilkan kurang baik dan juga banyak kebisingan yang mengganggu sehingga mempersulit penonton dalam menangkap pesan yang sedang disampaikan melalui dialog di dalam video. Walaupun pesan yang disampaikan telah sesuai dengan judul yang diberikan, tetapi dalam video ini tidak

ada infografis yang mampu memudahkan penonton dalam menangkap pesan melalui bacaan yang disediakan.

Tak hanya itu, ada pula video pembelajaran yang dibuat oleh akun YouTube bernama Dedi Antony dengan judul “Pemeriksaan Unit Kopling”. Dalam video ini, pesan atau materi yang disampaikan cukup jelas dan segmen yang ditampilkan berpindah secara bertahap sehingga penonton dapat mudah mengerti. Namun, permasalahan yang terjadi sama seperti pada video sebelumnya yaitu tidak adanya infografis yang dapat membantu penonton dalam menangkap pesan melalui bahan bacaan yang ditampilkan dan juga mampu menambah daya tarik terhadap video yang ditampilkan. Selain itu, permasalahan yang terjadi masih sama pada video sebelumnya milik Adit Kocomoto yaitu pengambilan gambar pada video yang tidak bervariasi dan terlihat monoton. Variasi *shot* yang seharusnya ada di dalam sebuah video tapi tidak ditampilkan dalam video ini. Akan tetapi, video milik Dedi Antony menggunakan beberapa tipe *shot* seperti *close up* hingga *extreme close up* yang membantu menjelaskan sebuah objek yang kecil. Kemudian masalah lainnya terdapat pada kualitas audio yang kurang baik dikarenakan adanya tambahan *background music* yang membuat suara dialog beberapa kali tertutup dengan suara *background music* yang diputar. Tak hanya itu, *background music* yang diputar berulang membuat video menjadi membosankan dan tidak menarik.

Kemudian, video lainnya yang diunggah pada akun YouTube SRM Indonesia dengan judul “Mengenai Kopling Mobil melalui Peraga Sistem Kopling (PASING)”. Video ini memiliki kejelasan pesan atau materi yang cukup karena ditampilkan juga sebuah alat peraga yang membantu penjelasan mudah dimengerti. Tak hanya itu, video ini juga dibuat menarik dengan tampilan latar yang berubah-ubah sesuai dengan *scene* atau materi yang sedang dibawakan. Hal ini mampu membuat penonton tertarik dan mengerti mengenai penjelasan apa yang sedang dibawakan. Namun, dibalik kelebihannya tadi ada pula beberapa beberapa kekurangan yang sama seperti pada video-video sebelumnya yaitu pada pengambilan gambar dan kualitas audio di dalam video. Pengambilan gambar

pada video ini hanya menggunakan satu *angle* kamera yang membuat video tampak membosankan. Tak hanya itu, pengambilan gambar pada video ini tidak menggunakan salah satu tipe shot *close up* atau *extreme close up* untuk ditujukan langsung ke objek alat peraga, sehingga penonton kesulitan melihat dengan jelas objek yang sedang disampaikan oleh pemateri. Selain itu, pengambilan gambar pada kamera seringkali *out of focus* dan juga *miss focus* yang mana hal ini dapat mempersulit penonton dalam melihat gambar dengan jelas. Kekurangan lainnya ada pada kualitas audio yang kurang baik. Kualitas audio pada video ini masih banyak kebisingan di dalamnya sehingga penonton sulit untuk menangkap dialog atau pesan-pesan yang sedang dibicarakan oleh pemateri di dalam video. Dari keseluruhan video yang sudah dilakukan pengamatan oleh peneliti, video-video tersebut masih memiliki banyak kekurangan, khususnya pada pengambilan gambar dan juga kualitas audio yang ditampilkan oleh video-video tersebut.

Mata kuliah Dasar-dasar Otomotif adalah mata pelajaran wajib yang diberikan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah ini, memiliki tujuan agar siswa dapat memahami dan menguasai secara teoritis dan prinsip dasar dari otomotif dan dasar otomotif, menerapkan teori dan terapannya sesuai dengan fungsinya, serta berbagai hal-hal lain yang terkait di dalam materi ajar Dasar-dasar Otomotif yang telah tercantum di dalam Rencana Pembelajaran Semester yang telah disusun oleh dosen pengampu mata kuliah tersebut. Untuk memahami mata pelajaran ini, dibutuhkan penguasaan teori dan pengalaman, serta praktek yang cukup. Sedangkan, antara Rencana Pembelajaran Semester dan fakta di lapangan belum tentu sejalan dan pembelajaran di kelas yang dilaksanakan pada saat pandemi hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi.

Telah ada beberapa media alternatif pembelajaran dasar-dasar otomotif untuk menunjang proses belajar siswa baik ketika berada di kelas, di rumah, maupun di laboratorium seperti pengamatan peneliti sebelumnya. Namun, seperti yang disampaikan, masih banyak kekurangan pada penyampaian pesan melalui gambar dan juga audio yang kualitasnya kurang baik. Dalam hal ini, bisa menjadi

penghambat dalam memaksimalkan tujuan dari adanya sebuah pembelajaran. Selain itu, media alternatif juga dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan diskusi dengan mahasiswa lainnya, ataupun sebagai bahan ajar mandiri.

Menggunakan media alternatif berupa video pembelajaran yang berisikan tutorial materi Dasar-Dasar Otomotif, dapat membantu daya ingat mahasiswa dalam memahami materi-materi mata kuliah Dasar-Dasar Otomotif. Sisi positif yang dimiliki media jenis ini yang mengajak mahasiswa untuk terlibat secara audio, visual, dan kinetis memungkinkan mahasiswa yang menggunakannya dapat menerima pesan yang disampaikan secara lebih peka lagi. Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan diatas, maka penulis ingin membuat Pengembangan Media Video Pembelajaran Sistem Kopling pada mata kuliah Dasar-Dasar Otomotif.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran jarak jauh.
2. Turunnya tingkat motivasi belajar peserta didik untuk turut mengikuti proses kegiatan pembelajaran jarak jauh.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran jarak jauh.
4. Sumber media pembelajaran materi sistem kopling yang sudah tersedia pada *platform* YouTube masih kurang kreatif dan inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada, maka skripsi ini hanya dibatasi pada:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan video pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran dan sumber belajar.
2. Pengujian video yang dibuat hanya meliputi pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi mahasiswa.
3. Jenis media pembelajaran yang dibuat merupakan jenis video pembelajaran dengan penyajian materi pembelajaran dalam bentuk multimedia.
4. Materi yang dibahas hanya terbatas pada sistem kopling mata kuliah Dasar-Dasar Otomotif

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah mengembangkan media video pembelajaran sebagai sumber belajar yang kreatif dan inovatif pada mata kuliah Dasar-Dasar Otomotif?
2. Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran dan sumber belajar mandiri siswa berdasarkan penilaian ahli materi dan media?
3. Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran terhadap hasil uji cobalapanan berdasarkan penilaian pengguna?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa tujuan, yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media video pembelajaran sebagai sumber belajar yang kreatif dan inovatif pada mata kuliah Dasar-Dasar Otomotif.
2. Untuk menguji kelayakan video pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran dan sumber belajar mandiri siswa.

3. Untuk menguji kelayakan video pembelajaran terhadap hasil uji coba lapangan berdasarkan penilaian pengguna.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya media pembelajaran berbentuk video ini, diharapkan beberapa manfaat yaitu:

1. Bagi siswa, media pembelajaran video yang digunakan sebagai sumber pembelajaran mandiri diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar mahasiswa dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan alternatif dalam penggunaan bahan ajar sebagai upaya untuk menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

