

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan atau pembelajaran merupakan salah satu lini kehidupan yang sangat penting bagi seseorang dalam kehidupan ini juga banyak orang yang berbondong– bondong dalam mengenyam pendidikan yang tinggi untuk memperoleh kedudukan dimasyarakat seperti di dunia kerja maupun lingkungan masyarakat. Pendidikan pada hakikatnya memiliki dua tujuan yaitu membantu manusia untuk menjadi cerdas dan pintar, dan membantu mereka menjadi manusia yang baik. menjadikan manusia cerdas dan pintar.

PT. Komatsu Indonesia adalah perusahaan multinasional asal jepang yang memproduksi alat berat seperti *hydraulic excavator, dump truck, bulldozer*, dan sebagainya. PT. Komatsu Indonesia bekerja sama dengan SMK Negeri 2 Bandung Jurusan Teknik Pengelasan Fabrikasi Logam. Dimana mereka merekrut siswa dan siswi SMK Negeri 2 Bandung untuk menjadi karyawan. Akan tetapi sebelum mereka merekrut karyawan mereka meminta dilakukan tes praktik dan tes tertulis. Kendala pada siswa SMK Negeri 2 Bandung adalah terdapat nilai yang dibawah KKM pada saat dilakukan tes pada pihak Komatsu. Siswa terkendala di materi *Post Weld Heat Treatment (PWHT)* karena siswa fokus pada praktik sehingga siswa kesulitan untuk memahami teori terutama pada proses *Post Weld Heat Treatment (PWHT)*.

Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 berbarengan dengan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Tantangan yang saat ini dihadapi dunia pendidikan dalam pengembangan kurikulum khususnya di era Industri 4.0 ini adalah menghasilkan lulusan yang memiliki literasi baru, yakni literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia yang berporos kepada pengembangan karakter lulusan yang berakhlak mulia.

Media Pembelajaran merupakan perantara yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pada era teknologi saat ini diharuskan memiliki tingkat kreativitas yang tinggi supaya tidak tertinggal, dimana dalam mengajar harus menggunakan teknologi yang ada supaya pembelajaran yang berlangsung menjadi menarik. Tapi, teknologi yang digunakan juga harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan, supaya pembelajaran yang berlangsung tidak mengalami diskomunikasi materi (Suryani, 2016).

Dari hasil observasi kepada siswa dan siswi Kelas XI TPL 1 SMKN 2 Bandung yang Peneliti lakukan ternyata sebagian siswa kesulitan dalam memahami isi materi dengan konsep pemikiran yang ada sehingga siswa kurangnya pemahaman terhadap materi *Post Weld Head Treatment* (PWHT). Disini peneliti mendapatkan bahwa pentingnya media pembelajaran animasi yang menarik sehingga siswa memahami isi materi dan juga dengan adanya media baru apakah tingkat pemahaman siswa efektif dan menimbulkan semangat belajar. pada hasil tes teori pada pihak komatsu kepada siswa jurusan pengelasan tersebut didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Pretest siswa kelas XI TPL 1 & XI TPL 2
Sumber (Siswa SMKN 2 Bandung,2024)

| Interval Nilai | Nilai Teori / Pengetahuan | | Persentase (%) |
|----------------|---------------------------|--------------|----------------|
| | TPL 1 | TPL 2 | |
| | Jumlah Siswa | Jumlah Siswa | |
| ≥ 75 | 12 | 25 | 55 |
| ≤ 74 | 22 | 10 | 45 |
| Jumlah | 69 | | |

Berdasarkan hasil diskusi bersama Guru SMKN 2 Bandung menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media power point kurang menonjolkan variasi, warna, gambar dan animasi dalam materi *Post Weld Heat Treatment (PWHT)*. Pada mata pelajaran teknik pengelasan tentang Proses Kerja dari Tahapan *Post Weld Heat Treatment (PWHT)* dan Juga Pengaruh *Post Weld Heat Treatment (PWHT)* terhadap Struktur Mikro Logam Las pada daerah HAZ dan Logam Induk.

Powtoon merupakan software yang diakses secara online berfungsi untuk membuat video dan memiliki fitur yang menarik yaitu animasi kartun, efek transisi, berbagai macam tulisan, dan juga pengaturan timeline yang mudah. Menurut Dwyer dalam (Sadiman, 2010), video dapat menarik 94% informasi dan pesan melalui telinga dan mata serta membuat orang untuk mampu mengingat sebesar 50% dari sesuatu yang mereka dengar dan lihat terhadap sebuah tayangan (Mahnun,2020). Keterbaruan dari media Powtoon ini dapat memvisualisasikan materi menjadi gambar serta animasi yang mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Dan juga menghubungkan dengan komponen lain untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan, media animasi powtoon dapat mempermudah guru untuk mengkaitkan mata pelajaran yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari. serta mempercepat proses belajar, dalam animasi Powtoon membantu guru mempermudah proses pembelajaran yang diberikan. Disini Peneliti ingin memanfaatkan Animasi Powtoon pada Materi *Post Weld Heat Treatment (PWHT)* dengan menggunakan Animasi powtoon diharapkan siswa bisa memahami konsep materi dan juga merupakan inovasi baru dalam pembelajaran sehingga memudahkan pengajar untuk menyampaikan bahan ajar pada Animasi Powtoon. Maka dari itu berdasarkan masalah dan kebutuhan di atas penulis merasa perlu melakukan penelitian mengenai. **“Pembuatan Video Pembelajaran Berbantuan Animasi Powtoon Untuk Materi *Post Weld Head Treatment* di SMKN 2 Bandung”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah Video Pembelajaran Powtoon yang dibuat layak untuk digunakan Pada Materi *Post Weld Heat Treatment* (PWHT).
2. Bagaimana Kriteria Peningkatan Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah adanya Video Pembelajaran Powtoon Pada Materi *Post Weld Heat Treatment* (PWHT) .
3. Bagaimana Respon Pengguna Video Pembelajaran Animasi Powtoon pada materi *Post Weld Heat Treatment* (PWHT).

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti bertujuan :

1. Untuk Menghasilkan Video Pembelajaran Animasi Powtoon pada materi *Post Weld Heat Treatment* (PWHT).
2. Untuk Mengetahui Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Siswa sebelum dan sesudah adanya Video Pembelajaran Powtoon Pada Materi *Post Weld Heat Treatment* (PWHT) .
3. Untuk Mengetahui Respon Pengguna Video Pembelajaran Powtoon Pada Materi *Post Weld Heat Treatment* (PWHT).

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Video Pembelajaran Animasi Powtoon dapat menjadi media yang digunakan pengajar menyampaikan materi kepada siswa.
2. Penggunaan Video Pembelajaran Animasi Powtoon dapat dirancang, diuji, sebagai media ajar baru guna menaikkan semangat motivasi belajar siswa.
3. Dapat membuat Video Pembelajaran sebagai media pembelajaran yang tepat pada materi *Post Weld Heat Treatment* (PWHT).

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan Penyusunan Skripsi Peneliti membuat skema penulisan yang mengacu kepada pedoman karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2022. Adapun Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi judul, latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisi mengenai tinjauan dan teori – teori yang membahas landasan teori yang relevan yang dapat menunjang penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang penjelasan akan waktu dan tempat penelitian serta metode yang digunakan dalam penelitian. Isi bab ini meliputi Jenis Penelitian, Objek Penelitian, Sumber data, dan Metode Pengumpulan data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Temuan dan pembahasan berisi deskripsi hasil penelitian yang dilakukan, analisis dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Kesimpulan, Implikasi dan rekomendasi memuat tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta implikasi dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna.

