

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia industri dalam sektor logam di Indonesia mengalami kemajuan yang signifikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Direktur Basis Industri Manufaktur Kemenperin, Harjanto yakni; "...prospek industri logam nasional di masa mendatang sangat baik dan pertumbuhan sektor logam dasar pada 2013, yakni Besi dan Baja mencapai 6.93 persen atau meningkat dibandingkan tahun 2012 sebesar 5.86 persen" (Antara News, edisi 2014). Dengan peningkatan ini memacu individu untuk berjuang di industri khususnya teknologi logam. Untuk mempersiapkan individu di dunia industri agar mampu bersaing maka perlu ada pendidikan yang merupakan dasar bagi individu mendapatkan ilmu pengetahuan yang luas.

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang menjadi salah satu alternatif sekolah lanjutan selain Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) bagi peserta didik yang ingin mendapat keahlian dalam suatu bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan dibangun atau didirikan untuk menciptakan lulusan agar siap kerja sesuai dengan minat dan bakatnya. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah Bab I Ayat 1 Pasal 3, bahwa "Pendidikan Menengah Kujuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu" (Kurikulum SMK:2006). Berdasarkan pernyataan tersebut jelas bahwa sekolah menengah kejuruan memfokuskan pada suau program keahlian atau program pendidikan tertentu.

Oleh karena itu, pendidikan formal mengalami beberapa perkembangan Kurikulum dari yang dulu KTSP pada tahun 2006 dilanjutkan sekarang Kurikulum 2013 yang tidak lain untuk meningkatkan mutu pendidikan, relevansi pendidikan dan perkembangan ini mutlak dalam mengikuti kemajuan jaman. Kurikulum 2013 yang perkembangannya terlalu cepat sehingga tidak semua sekolah mampu menerapkannya maka dari itu menteri pendidikan dan kebudayaan mengembalikan

semuanya kepada sekolah agar bebas memilih kurikulum. Namun, di sekolah yang sudah berjalan selama 3 semester tetap pada Kurikulum 2013 akan tetapi ada juga yang kembali ke KTSP.

Sekolah kejuruan yang kembali lagi ke KTSP diantaranya adalah SMK Tunas Bangsa, karena KTSP merupakan kurikulum berorientasi pada serangkaian pengalaman yang harus dilakukan pada peserta didik. Peserta didik ini diutamakan mampu melakukan pengembangan pada dirinya sendiri untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan lingkungan. Dalam kurikulum tersebut memahami proses dasar perlakuan logam adalah standar kompetensi yang dipelajari pada jurusan teknik pemesinan di SMK Tunas Bangsa.

Standar kompetensi memahami proses dasar perlakuan logam adalah materi yang terdapat di SMK Tunas Bangsa dimana didalamnya ada kompetensi dasar mendeskripsikan proses korosi dan pelapisan. Korosi adalah hal yang mutlak terjadi pada setiap logam apapun, maka dari itu korosi dapat dicegah dengan melapisi bagian logam tersebut. Oleh karenanya, kompetensi dasar korosi sangat dibutuhkan sebagai pengembangan diri untuk mempersiapkan ke dunia industri logam.

Berdasarkan pengamatan dan observasi di SMK Tunas Bangsa Teknik Pemesinan kelas X kurang termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran proses dasar perlakuan logam. Disamping itu diperoleh data bahwa hasil belajar siswa tidak cukup memenuhi standar diantaranya; siswa yang mendapatkan nilai minimal 75 terdapat 40 % sedangkan 60 % masih dibawah standar kompetensinya. Walaupun pembelajaran proses dasar perlakuan logam di bimbing sepenuhnya oleh guru, dengan penjelasan proses terjadinya korosi tetapi siswa tidak sepenuhnya konsentrasi dan memahami penjelasan guru.

Metode pembelajaran klasikal yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar tidak mampu menarik perhatian siswa, dengan metode ini guru cenderung kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya terbatas pada *text book* atau *power point* dan belum mampu menarik perhatian siswa. Pada pembelajaran produktif sendiri media yang layak digunakan untuk menghantarkan materi adalah yang mengandung unsur gerak sehingga proses terjadinya korosi dapat diperhatikan

dengan baik. Korosi dapat terlihat setelah logam itu terjadi korosi sedangkan prosesnya itu tidak dapat terlihat.

Penggunaan media pembelajaran sangat memiliki manfaat yang cukup besar dalam proses kegiatan belajar mengajar. Susilana dan Riyana (2008: 9) menyatakan bahwa:

Secara umum media mempunyai kegunaan (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Pernyataan ini sangat jelas bahwa peranan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memungkinkan interaksi belajar mengajar yang lebih bervariasi dan bergairah, dengan demikian pembelajaran tersebut akan membawa pengaruh terhadap pembaharuan tingkah laku siswa sebagai hasil belajar dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Berbagai karakteristik dan jenis media pembelajaran telah banyak dimanfaatkan didalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan. Sudirman, dkk. (1992, hlm. 206) membagi media pembelajaran menjadi tiga bagian yaitu:

(1) Media Audio (Media dengar) media ini mengandalkan kemampuan suara yang digunakan untuk menstimuli indra pendengaran pada waktu proses penyampaian bahan pembelajaran misalnya kaset, piringan hitam, radio tape recorder dan sebagainya. (2) Media Visual (Media Pandang), media visual mengandalkan indra penglihatan, digunakan untuk membantu indra penglihatan pada saat menerima mata pelajaran, misalnya gambar, diagram, foto dan film bisu. (3) Media Audio Visual (Media Pandang-dengar) yaitu media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis audio dan visual, misalnya film, televisi, video, komputer dan sebagainya.

Dari ketiga bagian media pembelajaran ini, media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar atau disebut juga dengan multimedia mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena merupakan gabungan dari media audio dan media visual. Warsita (2008, hlm. 125) mengemukakan bahwa:

Kemampuan daya ingat media audio 10%, visual (teks visual) 40%, dan audiovisual 50%. Sedangkan tingkat kemampuan menyimpan pesan berdasarkan media audio < 3 hari 70%, > 3 hari menjadi 10%, media visual (teks visual) < 3 hari 72 %, > 3 hari menjadi 20%, media audiovisual < 3hari 85% > 3 hari menjadi 65%.

Pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa daya ingat seseorang akan tahan lebih lama apabila metode dan media pembelajaran yang digunakan perpaduan antara penuturan dan penunjukan. Hal inilah yang menyebabkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual (pandang-dengar) banyak dilakukan di sekolah-sekolah formal maupun non formal di dunia pendidikan. Kajian yang sebenarnya yang lebih menarik perhatian peneliti adalah media pembelajaran jenis audio-visual yang dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran dan keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di universitas atau lembaga pendidikan, sehingga betapa bergunanya media membuat hasil belajar yang nilai rata-rata menjadi semakin tinggi. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2005, hlm. 2) mengemukakan bahwa:

fungsi media pembelajaran dalam proses belajar akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian Hendri (2011, hlm. 85) didapat hasil belajar siswa pada post test dengan menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi teknologi las dari 35 orang dengan nilai rata-rata 82.41, berdasarkan data tersebut 22,85 % peserta didik yang hasil post test-nya tergolong kategori tinggi, 54.30 % tergolong kategori sedang, 22.85 % tergolong kategori rendah.

Hasil ini mendorong untuk membuat penelitian tentang multimedia yang meningkatkan hasil belajar. Karena pembelajaran yang sebelumnya masih memiliki kekurangan, terbukti dari hasil observasi tanggal 5 mei 2015 pada mata diklat proses dasar perlakuan logam sedikit sekali siswa yang memperhatikan guru pada saat menerangkan, persentasenya sekitar 25 % siswa memperhatikan presentasi guru, 25 % siswa ngobrol, 12,5 % siswa bermain dan 37,5 % siswa mengantuk. Oleh karena itu, Multimedia Interaktif Berbasis Animasi ini perlu dikembangkan dengan harapan siswa jadi lebih tertarik mempelajari serta bisa meningkatkan hasil belajarnya. Karena dengan meningkatnya hasil belajar siswa jadi mampu bersaing

di masyarakat dan dunia industri yang semakin berkembang terutama dalam pengolahan logam yang mengalami peningkatan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah untuk memperjelas permasalahan yang kemungkinan timbul dari penelitian dan juga identifikasi masalah ini berguna untuk memperjelas suatu objek dalam hubungannya dengan situasi tertentu. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Siswa kurang termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran proses dasar perlakuan logam.
2. Siswa yang memenuhi standar kelulusan hanya 40 % sedangkan 60 % masih dibawah standar.
3. Media bantu yang digunakan hanya *text book* dan *power point* belum mampu menarik perhatian siswa dalam proses dasar perlakuan logam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi untuk pembelajaran proses perlakuan logam dasar?
- b. Bagaimana uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi serta respon peserta didik dalam penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi ?
- c. Apakah multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai KKM dalam proses dasar perlakuan logam ?

D. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlampaui luas, ruang lingkup permasalahan perlu dibatasi dan disesuaikan dengan kemampuan peneliti sehingga penelitian ini lebih terarah dan fokus pada masalah yang ada, maka perlu adanya pembatasan masalah

1. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi pada materi proses korosi pada logam?
2. Hasil belajar diamati dengan angket dan soal evaluasi yang akan diberikan
3. Peneliti juga menitik beratkan pada respon peserta didik pada saat penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi.

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang mempunyai tujuan tertentu, seperti halnya penulisan skripsi ini. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi tentang proses dasar perlakuan logam.
2. Untuk mengetahui respon dari peserta didik dalam penggunaan multimedia pembelajaran ini .
3. Untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran ini meningkatkan hasil belajar yang sesuai KKM pada pembelajaran proses dasar perlakuan logam.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi dapat menjadi media untuk penyampaian guru kepada siswa.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar korosi dan pelapisan logam.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini disajikan dalam bab-bab yang disusun berdasarkan struktur organisasi sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini penulis menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan konsep-konsep, teori-teori, dalil-dalil, dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti dan posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen yaitu lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan Penelitian. Pada bab ini penulis menguraikan dan membahas hasil penelitian yang diperoleh yang meliputi : deskripsi data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini penulis menjelaskan kesimpulan dari penelitian ini dan saran sebagai tindak lanjut dari kesimpulan penelitian.