

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan zaman adalah sesuatu yang tidak bisa dihentikan tapi dapat dikontrol oleh manusia. Perkembangan zaman yang sangat cepat dan pesat disegala bidang sangat mempengaruhi kehidupan, terutama pada bidang IPTEK yang bergerak sangat cepat. Teknologi juga mempengaruhi segala bidang yang lain termasuk pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu factor untuk menentukan kualitas suatu individu. Pendidikan memiliki peran penting dan menduduki posisi sentral dalam pembangunan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat bersaing di era globalisasi ini.

Pendidikan merupakan salah satu modal pembangunan karena sasarannya adalah untuk menciptakan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas. Melalui pendidikan, suatu negara dapat mencapai tujuannya, dapat mengembangkan kepribadian bangsanya serta dapat memajukan kehidupan dan kesejahteraan bangsa.

Dalam hal pendidikan, prestasi belajar merupakan salah satu tolak ukur yang digunakan untuk mengukur mutu dan kualitas pendidikan, prestasi belajar adalah pencerminan hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain prestasi belajar dapat mengukur kualitas dan kemampuan siswa. Prestasi belajar dapat dilihat melalui hasil ulangan atau ujian, seperti ulangan harian, UTS, UAS, maupun UN.

Menyadari sangat pentingnya pencapaian tujuan pendidikan maka perlu dilakukannya suatu upaya dalam mewujudkannya yaitu melalui proses belajar. Menurut Walgito (2010 : 189) mengatakan bahwa “proses belajar

merupakan intervening variable yang merupakan penghubung atau pengait antara independent variable dan dependent variable”, artinya bahwa proses belajar itu sendiri terdapat dalam diri individu yang belajar, yang kemudian menghasilkan perubahan dalam perilakunya.

Pada bidang pendidikan, teknologi diperlukan karena dalam menyampaikan materi jika disajikan dengan bentuk yang lebih menarik membuat lebih memperhatikan pembelajaran. Teknologi dalam bidang pendidikan akan lebih baik jika disajikan melalui media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran adalah salah satu unsur penting menentukan kualitas hasil belajar. Media pembelajaran diperlukan supaya materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran berbasis komputer yang berkembang saat ini sangat tepat untuk membantu pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komputer, diharapkan merangsang peserta didik dengan variasi gambar, tulisan, suara video (multimedia) sehingga dapat meningkatkan perhatian dan hasil belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian terdahulu yang membahas tentang multimedia pembelajaran bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat membantu pembelajaran. Dari hasil penelitian yang dikemukakan oleh Munir & Halimah Budioze Zaman (1998) pada artikelnya yang berjudul Aplikasi Multimedia dalam Pendidikan “Sebagai media yang lengkap, teknologi multimedia berkemampuan untuk mengembangkan daya imajinasi, kreativiti, fantasi dan emosi kanak'-kanak ke arah yang lebih baik”, sedangkan hasil penelitian dari Hasruddin (2009) yang berjudul Peran Multimedia dalam Pembelajaran Biologi bahwa “Dengan penggunaan multimedia ini, diharapkan proses pembelajaran biologi akan semakin berkualitas dan pada akhirnya akan terjadi peningkatan kualitas sumber daya manusia

secara keseluruhan”, dan dari hasil penelitian dari Bisono Indra Cahya (2013) dalam jurnalnya yang berjudul Penggunaan Aplikasi Mutlitmedia Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas XI SMAN 1 Godean, bahwa “Hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran topologi jaringan computer berbasis macromedia flash mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran berbasis macromedia flash”.

Sedangkan dari observasi yang saya lakukan diketahui bahwa pembelajaran korosi dan pelapisan hanya menggunakan media gambar yang saya rasa belum cukup untuk memahami materi elektroplating ini secara menyeluruh, serta belum digunakannya multimedia animasi pada mata kuliah korosi dan pelapisan logam dan juga melalui hasil wawancara saya dengan teman-teman yang sudah mengikuti kuliah pelapisan logam pada materi elektroplating ada beberapa kesulitan yang didapat, menurut beberapa mahasiswa jurusan pendidikan teknik mesin yang telah mengikuti perkuliahan korosi dan pelapisan mengatakan bahwa “kurang realistik (aplikasinya kurang) sehingga kurang menimbulkan pengalaman dan pemahaman materi tersebut dan kurangnya simulasi dengan alat bantu multimedia sehingga pada materi tersebut kurang dipahami”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketika memiliki media yang dapat menjelaskan secara detail tentang elektroplating dapat memudahkan mahasiswa mengerti tentang bahasan tersebut.

Oleh karena itu penggunaan multimedia akan dicoba untuk meningkatkan prestasi belajar karena prestasi belajar siswa merupakan tolak ukur keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Berdasarkan permasalahan

yang diuraikan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul PENGGUNAAN MULTI MEDIA PEMBELAJARAAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA KULIAH KOROSI DAN PELAPISAN LOGAM.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah untuk memeperjelas permasalahan yang kemungkinan timbul dari penelitian dan juga identifikasi masalah ini berguna untuk memeperjelas suatu objek dalam hubungannya dengan situasi tertentu, suatu masalah/ bukan. Adapun menurut Nana Sudjana (1989:99) mengungkapkan bahwa “Identifikasi masalah itu merupakan pengungkapan dari berbagai masalah yang akan timbul dan masalh itu merupakan pengungkapan dari berbagai masalah yang akan timbul dan diteliti lebih lanjut.” Identifikasi masalah dalam penelititan ini adalah sebagai berikut :

1. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan.
2. Penggunaan multimedia animasi belum pernah dicoba pada pembelajaran pelapisan logam sebelumnya.
3. Banyak peserta didik yang belum mengerti mengenai materi elektroplating jika hanya dijelaskan dengan gambar.

## **C. Rumusan Masalah**

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

- a. Apakah penggunaan multimedia animasi pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata kuliah korosi pelapisan logam?

## **D. Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlampau luas, ruang lingkup permasalahan perlu dibatasi dan disesuaikan dengan kemampuan peneliti sehingga

penelitian ini lebih terarah dan focus pada masalah yang ada, maka perlu adanya pembatasan masalah

1. Penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran dibatasi pada pelapisan dengan cara elektroplating
2. Proses dibatasi pada aspek tingkat perhatian peserta didik.
3. Prestasi belajar diamati melalui hasil belajar siswa dan angket yang akan diberikan

### **E. Definisi Operasional**

Agar tidak mengandung penafsiran yang berbeda terhadap judul penelitian, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah yang terkandung dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

#### **1. Multimedia Pembelajaran**

Salah satu media pembelajaran dengan menggunakan komputer. Media yang dihasilkan berupa multimedia (animasi). Menurut Turban,dkk (2002:32) menerangkan bahwa “Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, music), animasi, video,teks grafik dan gambar.”

#### **2. Prestasi Belajar**

Prestasi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai. Jadi prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dalam belajar atau pembelajaran.

#### **3. Korosi dan pelapisan logam materi elektroplating**

Pelapisan logam adalah salah satu mata kuliah di JPTM UPI, dan memiliki beberapa materi yang digunakan salah satunya adalah elektroplating, yaitu menggunakan listrik untuk pelapisannya.

### **F. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk membuat dan menghasilkan multimedia animasi pada materi elektroplating
2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar pada mata kuliah korosi dan pelapisan logam dengan menggunakan multimedia animasi pada materi elektroplating.

### **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

- Sebagai alat bantu pada proses pembelajaran korosi dan pelapisan logam khususnya materi elektroplating.
- Menghasilkan multimedia animasi electroplating sebagai bahan ajar.
- Meningkatkan prestasi belajar dengan menggunakan multimedia animasi pada mata kuliah korosi dan pelapisan logam.

### **H. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

**BAB I PENDAHULUAN:** Bab ini berisi latar belakang yang menjadi dasar dalam pengambilan judul skripsi, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, kegunaan, metode penulisan, definis operasional

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA:** Bab ini berisi tentang tinjauan umum tentang media pembelajaran dan multimedia serta teori-teori yang dibutuhkan untuk penelitian ini.

**BAB III METODE PENELITIAN:** Bab ini berisi tentang metode penelitian dan cara mendapatkan data untuk penelitian yang akan dilakukan.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan mengenai hasil penelitian yang sudah dilakukan.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh, serta saran-saran sehubungan dengan penelitian yang dilakukan.