

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 Mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain prestasi belajar dapat mengukur kualitas dan kemampuan Mahasiswa. Prestasi belajar dapat dilihat melalui hasil latihan 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 Hamalik (2007 : 155) mengatakan bahwa “Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri Mahasiswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan”. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misal dari tidak tahu menjadi tahu.

Pada jenjang perkuliahan, suatu proses belajar dikatakan berhasil jika hasil belajar atau nilai para peserta didik melebihi nilai standar kelulusan. Setiap universitas memiliki nilai standar kelulusan yang berbeda beda tergantung dengan mata kuliah dan kondisi universitas masing-masing. Nilai standar kelulusan adalah batas minimal yang harus dicapai oleh peserta sebagai ukuran keberhasilan proses pembelajaran. Di Universitas Pendidikan Indonesia sendiri menetapkan nilai standar kelulusan untuk mata kuliah pelapisan logam adalah A, B, C, D. Pencapaian nilai rata-rata kelas atau masing-masing peserta didik yang sebagian besar masih berada dibawah nilai

standar mengindikasikan bahwa prestasi didik yang di raih belum memuaskan, hal ini bisa diakibatkan beberapa faktor internal maupun faktor external. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2003:54) yang menyatakan bahwa : “Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan factor eksternal”. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu pelajar yang meliputi factor jasmaniah, faktor psikologis, dan factor kelelahan, sedangkan factor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu yang meliputi factor keluarga, factor sekolah dan factor masyarakat.

Pada bidang pendidikan, teknologi diperlukan karena dalam menyampaikan materi jika disajikan dengan bentuk yang lebih menarik membuat lebih memperhatikan pembelajaran. Teknologi dalam bidang pendidikan 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.

Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer turut menentukan hasil belajar yang diharapkan. Menurut Ferry (2010:25) menjelaskan bahwa :

Kelebihan multimedia adalah:

1. Peserta didik memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
2. Dapat menghilangkan kebosanan peserta didik karena media yang digunakan lebih bervariasi.
3. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

Penggunaan multimedia sangat diharapkan dapat digunakan selain memiliki kelebihan juga dapat meningkatkan minat belajar karena lebih menarik dan lebih variatif dibanding media pembelajaran lain.

Dari hasil jurnal-jurnal 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 multi media ini, diharapkan proses pembelajaran biologi akan semakin berkualitas dan pada akhirnya akan terjadi peningkatan kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan”.

Dan dari hasil wawancara saya dengan teman-teman yang sudah mengikuti kuliah pelapisan logam pada materi elektroplating ada beberapa kesulitan yang didapat seperti menurut Lina Herlina mahasiswa jurusan pendidikan teknik mesin 2010 mengatakan bahwa “kurangnya praktek nyata tentang pelapisan logam yang membuat mahasiswa kurang memahami isi dari materi tersebut” dan menurut Ricky Cahya mahasiswa jurusan pendidikan teknik mesin 2010 mengatakan bahwa “kurangnya pemahaman materi karena tidak banyak melakukan simulasi dengan alat dan penerapan multimedia disetiap materi”. 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 menerapkan Multimedia animasi pada mahasiswa agar dapat mengukur kemajuan mahasiswa ketika sudah diterapkan media animasi. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka penulis tertarik melakukan

Resha Marsalova, 2017

PENERAPAN MULTIMEDIA ANIMASI KOROSI LOGAM PADA PEMBELAJARAN MATA KULIAH PELAPISAN LOGAM MAHASISWA D3 TEKNIK MESIN FPTK UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian yang berjudul PENERAPAN MULTI MEDIA ANIMASI KOROSI LOGAM PADA PEMBELAJARAN MATA KULIAH PELAPISAN LOGAM MAHASISWA D3 TEKNIK MESIN FPTK UPI.

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, suatu masalah/ bukan. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan..
2. Penerapan multimedia animasi belum banyak dicoba pada pembelajaran pelapisan logam sebelumnya.
3. Kurangnya simulasi alat bantu multimedia untuk menjelaskan mengenai pelapisan logam.

C. Rumusan Masalah

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

- a. Apakah penerapan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan respon belajar pada mata kuliah pelapisan logam?
- b. Apakah penerapan multimedia pembelajaran meningkatkan prestasi belajarpada mata kuliah 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 fokus pada masalah yang ada, maka perlu adanya pembatasan masalah

1. Penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran dibatasi pada proses dasar perlakuan logam

Resha Marsalova, 2017

PENERAPAN MULTIMEDIA ANIMASI KOROSI LOGAM PADA PEMBELAJARAN MATA KULIAH PELAPISAN LOGAM MAHASISWA D3 TEKNIK MESIN FPTK UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Prestasi belajar diamati melalui hasil belajar mahasiswa dan angket yang akan diberika
3. Proses dibatasi pada aspek tingkat perhatian peserta didik.

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 Steinmetz (1995, p2) mengungkapkan bahwa "Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video."

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. Pelapisan logam

Pelapisan logam adalah salah satu mata kuliah di DPTM UPI, dan memiliki beberapa materi yang digunakan salah satunya adalah dasar-dasar perlakuan pada logam.

F. Tujuan Penelitian

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

Resha Marsalova, 2017

PENERAPAN MULTIMEDIA ANIMASI KOROSI LOGAM PADA PEMBELAJARAN MATA KULIAH PELAPISAN LOGAM MAHASISWA D3 TEKNIK MESIN FPTK UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Untuk mengetahui respon dari peserta didik dalam penggunaan multimedia pembelajaran ini .
2. Untuk mengetahui multimedia pembelajaran ini dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata kuliah pelapisan logam.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan prestasi pada pembelajaran mata kuliah pelapisan logam khususnya pada materi 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.