

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan pendidik agar peserta didik dapat belajar, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran ini dilakukan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan dengan bimbingan dan arahan dari pendidik. Proses pembelajaran tidak hanya didominasi oleh pendidik, tetapi proses pembelajaran menuntut peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya secara mandiri.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Merujuk dari pasal tersebut, pembelajaran memiliki arti dimana pendidik harus dapat merancang proses pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada pada lingkungan belajar peserta didik, untuk membantu peserta didik agar dapat mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Pembelajaran yang dirancang oleh pendidik sebaiknya berisi proses kegiatan dengan target yang akan dicapai, sehingga pendidik mampu mengembangkan kemampuan dan mengatasi masalah pembelajaran yang ada di dalam diri peserta didik. Peserta didik memiliki kemampuan untuk dapat menerima materi pembelajaran dengan baik dan peserta didik juga memiliki kemampuan untuk tidak menerima materi pembelajaran dengan baik. Sulitnya peserta didik untuk tidak menerima materi pembelajaran dengan baik akan mengurangi kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Strategi untuk menyampaikan materi yang diberikan kepada peserta didik sangatlah penting, karena akan berdampak pada ketercapaian dari tujuan yang diharapkan. Perkembangan teknologi yang semakin cepat melahirkan berbagai inovasi-inovasi yang dapat memudahkan pekerjaan manusia, terlebihnya lagi di bidang pendidikan. Para pengembang media dapat menyusun materi ajar ke dalam media yang menarik dan menyenangkan serta mudah untuk dicerna oleh siswa dengan adanya perkembangan teknologi. Dengan begitu peningkatan hasil belajar siswa dapat diupayakan pada perbaikan kualitas media pembelajaran. Karena pada

dasarnya terdapat dua unsur penting dalam proses belajar mengajar yang diantaranya yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, dan yang paling memegang peranan penting adalah media pembelajaran (Surasmi, 2016). Bukanlah hal yang sulit untuk mengembangkan media pembelajaran berupa teknologi terpadu dengan merujuk pada perkembangan teknologi saat ini yang semakin canggih.

Penggunaan bahan ajar yang menarik, mudah dipahami, dan mudah digunakan merupakan alternatif untuk memotivasi dan memfasilitasi siswa dalam menguasai materi pelajaran dengan baik ketika pembelajaran, baik pembelajaran dengan bimbingan guru di dalam kelas maupun pembelajaran yang dilakukan secara mandiri di luar kelas.

Namun saat ini penggunaan media pembelajaran masih sangat minim, hal ini seperti yang dikatakan pula oleh Triani (2014) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa hanya 11,8% saja penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu sangat miris, karena berpacunya dunia teknologi saat ini yang terus menjadi pesat tidak seimbang dengan pemanfaatan pada institusi Pendidikan dimana institusi Pendidikan merupakan wadah yang menghasilkan para sumber daya yang akan bersaing secara langsung dengan dunia luar.

Daya serap pancaindera manusia tidaklah sama. Masing-masing pancaindera manusia memiliki karakteristik tersendiri dalam daya serap pembelajaran. Proses belajar seseorang, dengan menggunakan indera penglihatan mencapai 82%, pendengaran 11%, peraba 3,5%, perasa 2,5% dan penciuman 1% (Piran Wiroatmojo dan Sasonhardjo, 2002). Dapat disimpulkan bahwa apabila penyampaian materi pelajaran lebih banyak memanfaatkan indera penglihatan akan memperoleh hasil yang paling tinggi dan apabila menggabungkan antara indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, maka hasilnya akan lebih maksimal.

Selain untuk memanfaatkan teknologi yang terus pesat, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran memiliki manfaat yang cukup besar. Menurut Hardianto. (2012) mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer ternyata banyak keuntungan yang diperoleh antara lain: (1) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien bila menggunakan media dalam penyampaian materinya.

(2) Anak didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupannya. Dengan demikian mereka dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada mereka. (3) Mendorong anak didik dalam mengekspresikan gagasan sebagai wujud kreativitas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. (4) Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran melalui komputer. (5) Memperluas kesempatan belajar, meningkatkan efisiensi, meningkatkan kualitas belajar, meningkatkan kualitas mengajar, memfasilitasi pembentukan keterampilan, mendorong belajar sepanjang hayat berkelanjutan, meningkatkan perencanaan kebijakan dan manajemen, serta mengurangi kesenjangan digital.

Departemen Pendidikan Teknik Mesin Universitas Pendidikan Indonesia merupakan salah satu institusi pendidikan yang sangat dibutuhkan oleh sektor industri karena *output* departemen ini memiliki kompetensi baik secara teori maupun praktik dalam pelaksanaan dunia industri. Dipercaya memiliki kompetensi baik secara teori maupun praktik memberikan tantangan bahwa metode pembelajaran yang digunakan haruslah dapat memberikan pemahaman secara spesifik kepada para peserta didiknya.

Pada observasi awal di DPTM FPTK UPI dan tanya jawab dengan dosen pengampu mata kuliah Teknik Sepeda Motor masih disampaikan dengan metode demonstrasi dan dilakukan secara satu arah, artinya mahasiswa sebagai peserta didik kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran mata kuliah Teknik Sepeda Motor dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian pematerian dan praktik, hal ini berbanding terbalik dengan materi kuliah yang sangat banyak dan beragam. Selain hal-hal yang telah disebutkan, pembelajaran pada mata kuliah ini dosen pengampu mata kuliah mengatakan adanya permasalahan lain berupa kurangnya sumber ajar seperti modul dan video tutorial sehingga hasil belajar dan kompetensi mahasiswa kurang tercapai secara maksimal. Hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teknik Sepeda Motor tahun 2018 dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1.  
*Nilai Mata Kuliah Teknik Sepeda Motor Tahun 2018*

Kategori Nilai	Interval Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persentase
A	92-100	1	16,7%
A-	86-91	2	
B+	81-85	2	38,9%
B	76-80	2	
B-	71-75	3	
C+	66-70	5	44,4%
C	60-65	3	
D	55-59	0	0%
E	>54	0	

(Sumber: Sistem Informasi Nilai *Online* Universitas Pendidikan Indonesia)

Data pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa hanya tiga mahasiswa atau 16,7% dari total 18 mahasiswa yang mampu mendapatkan nilai diatas 85 (A), sedangkan 38,9% mahasiswa mendapatkan nilai dalam interval 71-85 (B) dan 8 orang mahasiswa atau 44,4% mendapatkan nilai dibawah 70. Hasil evaluasi pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa masih belum maksimal dalam mempelajari dan memahami matakuliah Teknik Sepeda Motor.

Maka, berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISTEM PENDINGIN SEPEDA MOTOR”.

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu:

- 1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan multimedia animasi tentang materi Sistem Pendingin Sepeda Motor pada mata kuliah Teknik Sepeda Motor?
- 2) Bagaimana hasil uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi serta respon peserta didik dalam penggunaan multimedia animasi tentang materi sistem pendingin Sepeda Motor pada mata kuliah Teknik Sepeda Motor?

- 3) Apakah multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata kuliah Teknik Sepeda Motor?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka tujuan penelitian ini adalah

- 1) Mengembangkan multimedia animasi sebagai media pembelajaran pada sistem pendingin sepeda motor.
- 2) Mengetahui kelayakan multimedia animasi yang dikembangkan, ditinjau dari segi media dan segi materi.
- 3) Mengetahui respon peserta didik terhadap multimedia animasi sistem pendingin sepeda motor.
- 4) Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata kuliah teknik sepeda motor khususnya materi sistem pendingin.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

- 1) Multimedia Animasi sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian materi kepada peserta didik.
- 2) Penggunaan Multimedia Animasi sebagai media pembelajaran dapat memberikan inspirasi baru untuk pendidik dalam penyampaian materi.
- 3) Penggunaan Multimedia Animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.
- 4) Penggunaan Multimedia Animasi sebagai media pembelajaran dapat menjadi referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan multimedia.

### **1.5. Struktur Organisasi**

Secara keseluruhan, hasil penelitian akan dijabarkan dalam lima bab dan lampiran-lampiran. Hasil penelitian akan disajikan dalam bab-bab yang disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis menjabarkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini penulis menjabarkan mengenai konsep-konsep, teori-teori, dalam bidang yang dikaji, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis menjabarkan mengenai metode penelitian, lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan dan membahas hasil penelitian yang diperoleh. Pembahasan akan dijabarkan sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan pada bab I.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini penulis menjabarkan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian sebagai tindak lanjut.