

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peran teknologi komputer semakin meluas, salah satunya bagi pemenuhan kebutuhan pembelajaran. Melalui sajian interaktif berformat digital sebuah materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik, efektif dan fleksibel.

Multimedia yang menggabungkan teks grafik, animasi, audio, video dan interaktif sebagai bahan ajar dapat membantu menggambarkan sesuatu yang abstrak menjadi lebih nyata. Pada pengajaran konvensional siswa hanya meraba-raba saja materi yang disampaikan. Apalagi setiap siswa mempunyai tingkat pemahaman materi yang berbeda. Multimedia dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga materi dapat diserap dengan lebih cepat. Selain itu, multimedia dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu dan memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Presentasi pada dasarnya adalah penyampaian informasi dari presenter kepada audiens dengan satu tujuan tertentu. Keberhasilan presentasi diukur dari seberapa banyak informasi yang diterima audien dan sejauh mana tujuan presentasi dapat dicapai. Salah satu sarana untuk mencapai keberhasilan presentasi adalah dengan membuat desain presentasi yang efektif (sehingga memudahkan penyerapan informasi).

Menurut Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer (*Computer Technology Research*) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Akan tetapi, orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (internet, layanan@ekuator. web.id).

Dari uraian diatas, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih dalam masalah ini. Penelitian ini mengambil judul: "*Pengaruh Penggunaan Multimedia sebagai Bahan Ajar terhadap Kemampuan Menggambar pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik.*"

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah yang dapat diteliti lebih lanjut dari penggunaan multimedia sebagai bahan ajar pada mata pelajaran menggambar teknik, yaitu:

“Seberapa besar pengaruh penggunaan multimedia terhadap kemampuan menggambar teknik di SMKN 5 Bandung.”

1.3. Pembatasan dan Perumusan Masalah

1.3.1. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini masalah dibatasi pada:

- a. Objek penelitian adalah siswa kelas satu semester dua tahun ajaran 2006/2007 di SMK Negeri 5 Bandung.
- b. Penggunaan multimedia dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan presentasi menggunakan program power point dan flash.
- c. Kemampuan menggambar teknik dibatasi pada kemampuan siswa menggambar teknik yang dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan tentang menggambar konstruksi bata/ batako (ikatan setengah bata, ikatan satu bata, pilaster, rollag) dan menggambar konstruksi pondasi dangkal dari batu kali atau rollag dari batu bata/batako dan beton (pondasi batu bata, pondasi batu kali dan pondasi beton).

1.3.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini diungkapkan melalui pertanyaan penelitian sebagai berikut:

“Berapa besar pengaruh penggunaan multimedia sebagai bahan ajar terhadap kemampuan menggambar teknik siswa di SMKN 5 Bandung?”

1.4. Penjelasan Istilah

Untuk mencegah kesalahpahaman pengertian maka peneliti merasa perlu untuk menjelaskan istilah atau kata yang terdapat dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989:664).

Secara harfiah multi berarti lebih dari satu. Sedangkan media biasanya mengacu pada medium tertentu. Jadi multimedia berarti lebih dari satu media (*Cyber Media Kompas*, Selasa, 7 Mei 2002). Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Resch, 1996:11). Multimedia secara umum adalah kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar dan text (Mc Cormick, 1996:5).

Konvensional adalah berdasarkan konvensi (keepakatan) umum (seperti adat, kebiasaan, kelaziman), tradisional (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1989: 459). Pada proses belajar mengajar konvensional diartikan sebagai penggunaan metode ceramah (melalui kata-kata).

Menurut *National Center for Vocational Education Research Ltd/ National Center for Competency Based Training* (Tim Riset Balai Pengembangan Teknologi Pendidikan, 2004:2), bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan tidak tertulis dapat berupa video, slide atau yang lainnya.

Kemampuan merupakan suatu kapasitas (*capability*) dari seseorang dalam menjabarkan/ menyelesaikan suatu 'hal' dengan berbagai bentuk penjabarannya. Dimana kemampuan itu sendiri dapat dilihat dalam bentuk hasil wawancara dan hasil test. (*Capability*, Kamus Bahasa Inggris, Erhan Anggawirya/sad).

Menggambar Teknik adalah salah satu bidang studi yang ada di SMK Negeri 5 Bandung, yang berisi tentang aturan-aturan dan teknik penggambaran yang baik dan benar.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh penggunaan multimedia sebagai bahan ajar terhadap kemampuan menggambar teknik siswa di SMKN 5 Bandung.

1.6. Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah sebagai masukan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar dan dunia pendidikan mengenai pengaruh penggunaan multimedia sebagai bahan ajar. Ada pun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi penulis, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang pengaruh penggunaan multimedia sebagai bahan ajar terhadap kemampuan menggambar teknik siswa. Sehingga diharapkan dapat menjadi bekal untuk masa depan.
- b. Bagi SMK Negeri 5 Bandung, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar pada mata pelajaran menggambar teknik. Sehingga penguasaan materi oleh siswa dapat terserap secara optimal.
- c. Merekomendasikan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar dan dunia pendidikan untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar dengan pendekatan multimedia sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku dan kebutuhan pasar.

