

BAB I

PENDAHULAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh setiap orang, namun belajar dalam hal ini yaitu belajar yang dilakukan oleh seorang siswa dimana siswa belajar mata pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. “Proses tindakan belajar pada dasarnya adalah bersifat internal, namun proses itu dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal” (Rifa’i & Anni, 2011:1991). Sesuai kutipan tersebut bahwa perhatian peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar. Ketika seorang peserta didik memperhatikan guru mengajar, perhatiannya terpusat pada alat apa yang dia pegang oleh guru, gambar-gambar yang di gunakan untuk mengajar, dan hal menarik lainnya. Oleh karena itu didalam pembelajaran pendidik harus benar-benar mampu menarik perhatian peserta didik agar mampu mencurahkan seluruh energinya sehingga dapat melakukan aktifitas belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan.

Siswa akan termotivasi minat belajarnya oleh rangsangan dari luar, dalam kata lain motivasi insteristik untuk belajar dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran yang menarik, salah satu contohnya yaitu menggunakan media peraga yang mampu mensimulasikan suatu hal yang akan disampaikan oleh guru pada siswa sehingga mudah dipahami dan mudah dipelajari oleh siswa. Penggunaan alat peraga tidak hanya membantu dalam menyampaikan pesan dan

meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga meningkatkan hasil belajar dan materi yang diserap tidak mudah lupa, hal ini sesuai dengan pembelajaran dengan prinsip peragaan yang menyatakan bahwa dalam mengajar hendaknya digunakan alat peraga, dengan alat peraga proses belajar mengajar tidak verbalistik. (Sugandi dkk,2007:13).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka perlu memilih media-media pembelajaran yang tepat untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah & Zain, 2010:121), untuk menentukan media pembelajaran yang tepat pendidik mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar media pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal. Kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media diantaranya : 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta; 3) praktis, luwes dan bertahan ; 4) pendidik terampil menggunakannya; 5) pengelompokan saran ; 6) mutu teknis (Arsyad, 2014:74). Pada perkuliahan di program studi Teknik Mesin Universitas Muhammadiyah Jember khususnya mata kuliah Proses Pembakaran Dalam, dijelaskan proses pembakaran bahan bakar di dalam silinder, namun tidak dijelaskan dari mana sumber pembakar atau percikan api yang ada pada busi, dari latarbelakang tersebut penulis termotivasi ingin membuat "*alat peraga proses pengapian sepeda motor*" sebagai media pembelajaran dan mempermudah pengajar menerangkan kepada peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang tercantum pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. Bagaimana membuat desain alat peraga sistem pengapian sepeda motor CDI-DC yang layak untuk media pembelajaran, mudah dibawa dan mudah di pahami.

1.3 Batasan Masalah

1. Bahan yang digunakan sebagai penelitian perancangan proses pengapian
Sepeda motor CDI-DC adalah komponen pengapian standart sepeda motor.
2. Dirangkai dengan sederhana pada papan berukuran 40x40 cm.

1.4 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat alat peraga sebagai media pembelajaran, mudah dibawa dan mudah di pahami.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengerti bagaimana sistem pengapian CDI-DC sepeda motor.
2. Membuat peraga pengapian CDI-DC sepeda motor untuk mengetahui sistem pengapian pada sepeda motor.
3. Sarana bagi mahasiswa untuk memakai serta menguasai nama-nama komponen sistem pengapian konvensional.
4. Membiasakan mahasiswa untuk berfikir secara aktif.
5. Landasan bagi mahasiswa untuk melakukan praktek secara berkaitan dengan teori yang didapatkan.
6. Sebagai bahan penelitian selanjutnya.