

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan tindakan yang disengaja yang dilakukan oleh pendidik guna mendukung peserta didik dalam mengalami proses akuisisi pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan pembentukan sikap melalui interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan lingkungannya, dengan tujuan yang telah ditetapkan (Suardi, 2018). Tercapainya tujuan pembelajaran tentunya sangat dipengaruhi oleh peran pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Zein (2016) pendidik memiliki peran yang lebih dari sekadar memberikan informasi, ia juga berperan untuk mengarahkan dan memfasilitasi kegiatan belajar yang memadai.

Berdasarkan regulasi Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan vokasional merujuk pada bentuk pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk berkarir di bidang-bidang khusus. Pemberian pengalaman bentuk nyata kepada peserta didik menjadi salah satu upaya yang dilaksanakan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam membentuk peserta didik dengan kesiapan bekerja yang matang. Menurut Arifin (2019), pembelajaran yang efektif dihasilkan melalui keterlibatan langsung peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dapat mengarah kepada tercapainya tujuan pembelajaran.

Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan (PMKR) merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk pada kelompok C3, yaitu mata pelajaran kompetensi keahlian pada jurusan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO). Oleh karenanya peserta didik diharuskan mengambil mata pelajaran ini agar mereka dapat mengembangkan kompetensi yang esensial bagi lulusan SMK dalam menghadapi tantangan dunia kerja. Mata pelajaran ini dipelajari oleh peserta didik pada jurusan TKRO dimulai dari kelas XI hingga kelas XII. Salah satu aspek Kompetensi Dasar (KD) dalam ranah pelajaran PMKR adalah mengevaluasi hasil perbaikan mesin kendaraan ringan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di salah satu SMK di

kota Bandung, peserta didik sering menganggap mata pelajaran PMKR sebagai salah satu bidang yang cukup kompleks. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap hal ini adalah pendekatan pembelajaran yang masih cenderung satu arah, dimana pembelajaran terpusat pada pendidik sebagai penyampai informasi dan kurangnya umpan balik dari peserta didik. Sumber belajar yang digunakan peserta didik sudah disediakan oleh pendidik dalam bentuk buku teks sekolah dan modul elektronik. Namun sebagian besar kontennya berupa teks dan gambar. Kendala yang dialami peserta didik adalah memvisualisasikan prosedur perbaikan mesin kendaraan ringan karena konten yang disajikan dalam sumber belajar belum cukup untuk memberikan ilustrasi yang lebih jelas tentang konten, hal tersebut menyebabkan kesulitan bagi peserta didik dalam menguasai materi pelajaran PMKR.

Tingkat pencapaian pembelajaran yang rendah pada peserta didik juga dapat disebabkan oleh pemahaman yang minim terhadap isi materi pelajaran PMKR. Hal ini terlihat melalui hasil evaluasi pembelajaran pada kelas XII TKRO 1 saat Ujian Akhir Semester (UAS) mata pelajaran PMKR. Sebanyak 91% atau sebanyak 31 dari 34 peserta didik memperoleh nilai UAS dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Menurut Gunawan dkk. (2015), multimedia interaktif adalah multimedia dengan alat pengontrol yang dapat dikendalikan sesuai dengan kehendak pengguna untuk memilih proses pada multimedia tersebut. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dapat melakukan komunikasi yang bersifat dua arah, artinya multimedia dapat memberikan hubungan timbal balik dengan pengguna. Salah satu contoh multimedia interaktif adalah *video game*.

Video game merupakan permainan yang mengaitkan interaksi antara mesin (sistem) dan pemain dalam bentuk visual melalui perangkat *video audio* (Murtiningsih, 2021). Awalnya *video game* hanya digunakan sebagai media hiburan saja. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, *video game* dapat digunakan untuk keperluan tertentu sebagai alat simulasi pada bidang pendidikan. Salah satu *video game* yang dapat diaplikasikan menjadi media pembelajaran adalah *Car Mechanic Simulator*.

Car Mechanic Simulator adalah sebuah *video game* yang mensimulasikan perbaikan kendaraan mobil dalam sebuah bengkel otomotif. Pemain akan diberikan tugas dalam bentuk *order* atau keluhan dari pelanggan dalam *video game* tersebut. Kemudian pemain akan melakukan diagnosis untuk mencari komponen yang telah rusak pada mobil dengan peralatan bengkel yang telah tersedia ataupun yang telah dibeli. Setelah menemukan komponen yang rusak pada mobil, selanjutnya dilakukan perbaikan atau penggantian komponen yang rusak tersebut. Setelah menyelesaikan *order* dari pelanggan, pemain akan diberikan *reward* berupa uang di dalam *game* dan kenaikan level yang dapat digunakan untuk membeli peralatan bengkel, merenovasi bengkel, meningkatkan *skill*, dan lain-lain yang dapat membantu pemain dalam menyelesaikan permainan.

Car Mechanic Simulator dirasa cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran TKRO. Media ini lebih interaktif bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya yang hanya berupa video dan game kuis. Media interaktif ini dapat meningkatkan tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan menghasilkan peningkatan keaktifan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi tidak terasa jenuh dan membosankan. Selain itu, dapat digunakan juga untuk melaksanakan praktikum secara virtual, sehingga peserta didik sudah memiliki gambaran mengenai prosedur yang ideal ketika melakukan praktikum di dunia nyata. Media ini juga merupakan media yang mudah untuk digunakan, sehingga peserta didik tidak akan kebingungan ketika menggunakannya.

Menurut Chaudhary (2008), *Video game* merupakan sarana pengajaran yang berpotensi bagi pendidik untuk menerapkan pendekatan inovatif yang dapat merangsang motivasi belajar dan hasil pembelajaran yang lebih baik pada peserta didik. Hidayatulloh dkk. (2020) melalui penelitiannya menunjukkan bahwa kelompok yang mengikuti pembelajaran melalui permainan (*game-based learning*) mencapai tingkat pencapaian pembelajaran yang lebih tinggi daripada kelompok yang tidak menggunakan pendekatan tersebut. Saputri dkk. (2018) juga mengindikasikan bahwa penggunaan permainan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi rasa bosan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, mereka dapat terhindar dari beban berlebihan selama belajar.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengaplikasikan *Car Mechanic Simulator* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PMKR di SMK Negeri 6 Bandung. Pemanfaatan media ini diharapkan mampu meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik dan memberikan kontribusi positif dalam memperlancar proses pembelajaran. Penelitian ini dituangkan dalam skripsi “Penggunaan *Car Mechanic Simulator* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan”.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada perincian permasalahan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *Car Mechanic Simulator* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK pada mata pelajaran PMKR?
2. Bagaimana respon peserta didik SMK terhadap penggunaan *Car Mechanic Simulator* pada mata pelajaran PMKR?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berlandaskan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu:

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik SMK setelah menerapkan *Car Mechanic Simulator* pada mata pelajaran PMKR.
2. Mengetahui respon peserta didik SMK terhadap penggunaan *Car Mechanic Simulator* pada mata pelajaran PMKR.

1.4 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat. Manfaat dari penelitian ini meliputi:

1. Meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK setelah menggunakan *Car Mechanic Simulator* pada mata pelajaran PMKR.
2. Diketahui respon peserta didik SMK terhadap penggunaan *Car Mechanic Simulator* pada mata pelajaran PMKR.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini mengikuti sistematika penulisan yang terstruktur yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I akan memuat tentang penjelasan latar belakang dari penelitian yang dilakukan, mengapa penelitian ini dilakukan serta relevansinya dengan topik yang dibahas. Selain itu, akan dijelaskan pula rumusan masalah yang ingin dipecahkan melalui penelitian, yang merinci permasalahan yang menjadi fokus. Bab I juga akan menguraikan tujuan dari penelitian yang dilakukan, disamping itu pada bagian ini dijelaskan juga manfaat yang di dapat serta pemaparan struktur organisasi skripsi, sebagai gambaran pada pembaca mengenai susunan keseluruhan skripsi dan bagaimana alur pembahasannya akan berjalan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II akan mencakup uraian literatur yang relevan serta teori-teori yang mendukung terkait dengan isu yang sedang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III akan dijelaskan mengenai metodologi dan rancangan penelitian, termasuk lokasi dan subjek penelitian, langkah-langkah penelitian, alat penelitian yang digunakan, serta metode analisis data yang diterapkan dalam kajian penelitian ini.

BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini mencakup uraian tentang bagaimana temuan dari penelitian akan diolah dan dianalisis, dengan fokus pada keterkaitannya dengan rumusan masalah yang telah diajukan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bagian ini akan memuat rangkuman dari analisis hasil temuan penelitian, dampak yang timbul, serta saran-saran untuk pembaca dan peneliti lainnya