

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses mendidik manusia menjadi insan yang berintelekt, bersosial, beremosional, berspiritual, berkepribadian, dan berbudi pekerti luhur adalah bagian dari pendidikan. Maka dari itu diharapkan melalui proses pendidikan dapat menumbuhkan era kemajuan yang dapat membangun tanggung jawab atas pembangunan bangsa yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 yang berkaitan dengan Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yaitu

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik yang dapat memenuhi kebutuhan dunia usaha dan industri dalam skala nasional maupun global. Selain itu juga bertujuan untuk membantu mengembangkan kemampuan peserta didik guna menyesuaikan diri dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi (IPTEK).

Perkembangan IPTEK yang pesat di semua bidang, khususnya pada *information and Communication Technology* (ICT), berdampak signifikan pada kehidupan, termasuk pendidikan. Dunia pendidikan dipaksa untuk melakukan upaya pembaharuan dengan memanfaatkan produk teknologi dalam proses pembelajarannya. Perkembangan ICT menuntut dunia pendidikan harus selalu berjalan beriringan dalam proses pembelajaran, dengan harapan dapat memajukan kualitas pendidikan.

Saat ini, dunia pendidikan memasuki era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran ditekankan untuk mengurangi metode ceramah dan diganti dengan penggunaan media agar lebih berfokus pada keterampilan proses dan *active learning*, karena media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi

pembelajaran, dengan harapan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Nurseto, 2011).

Media pembelajaran adalah suatu hal yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi seputar materi pembelajaran tertentu kepada peserta didik guna merangsang daya pikirnya serta membuat pembelajaran agar lebih menarik. Media pembelajaran mempunyai banyak sekali manfaat, seperti yang disampaikan oleh Kemp dan Dayton (dalam Susilana dan Riyana, 2009) bahwa

Media pembelajaran memiliki kelebihan antara lain memperluas cakupan informasi yang disajikan, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memperpendek jumlah waktu yang digunakan untuk belajar, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar dari mana saja dan kapan saja. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dan mendorong mereka untuk terus belajar, lalu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. (hlm. 9-10)

Penggunaan media selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan pemahaman dan gaya belajar masing-masing peserta didik. Media umumnya dapat dibagi menjadi tiga kategori: media audio, visual dan audio visual. Multimedia merupakan salah satu media yang dapat digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, karena menggabungkan unsur audio, visual, dan animasi yang dapat dikemas dalam suatu bentuk aplikasi *android*. Pendidik yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *android* untuk digunakan dalam proses pembelajaran merupakan guru yang mengetahui perkembangan zaman saat ini. *Smartphone* dengan sistem operasi *android* saat ini banyak digunakan oleh peserta didik, namun penggunaannya sebagai alat bantu proses pembelajaran belum optimal. Peserta didik hanya memanfaatkan *smartphone* hanya untuk berinteraksi secara virtual dan bermain *game online* (Rahman G., Nurfajriani, N., Jahroh I. S., 2021)

SMK Negeri 2 Garut merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang berbasis teknologi dengan menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran pada kelas XI dan XII serta kurikulum merdeka pada kelas X. Guna untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi tenaga kerja yang berkompeten sesuai dengan kompetensi di jurusannya. Salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMK Negeri 2 Garut adalah Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO). Kompetensi keahlian ini menyiapkan

Hari Muhammad Fazri, 2023

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENGISIAN IC REGULATOR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

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

lulusan dalam bidang jasa perawatan dan perbaikan kendaraan ringan. Kendaraan ringan dalam hal ini adalah mobil.

Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan (PKKR) merupakan salah satu mata pelajaran pada kelompok C3. Pada Program Keahlian TKRO, mata pelajaran ini ditempuh dalam dua semester di kelas XI dan dua semester di kelas XII.

Selama mengikuti Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP), penulis melakukan observasi pada kelas XI. Berdasarkan hasil pengamatan, beberapa guru teori dan praktik pada kompetensi keahlian TKRO saat proses pembelajaran berlangsung media pembelajaran yang masih sering digunakannya yaitu LCD proyektor dan papan tulis, namun media pembelajaran tersebut masih dianggap kurang menarik, kurang inovatif, dan kurang praktis. Akibatnya, peserta didik cenderung merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung sehingga sering memanfaatkan kesempatan untuk bermain *handphone*. Dikombinasikan dengan kemampuan guru yang terbatas dalam memanfaatkan teknologi yang ada untuk membuat media pembelajaran yang menyebabkan iklim pembelajaran menjadi kurang menarik.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru produktif mata pelajaran PKKR bahwa hasil belajar dari satu kelas XI TKRO 4 yang berjumlah 39 siswa, masih banyak peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum sekolah pada hasil tes mata pelajaran PKKR materi sistem pengisian. Adapun data yang menunjukkan hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Daftar Hasil Tes Mata Pelajaran PKKR Materi Sistem Pengisian Pada Peserta Didik Kelas XI TKRO 4 SMK Negeri 2 Garut

Interval Nilai	Hasil Tes	
	Jumlah Siswa	Persentase
92 - 100	0	0 %
84 - 91	4	10,25 %
75 - 83	14	35,9 %
≤ 74	21	53,85 %
Jumlah	39	100 %

Berdasarkan data pada tabel 1.1, banyak nilai tes siswa pada materi sistem pengisian yang masih berada di bawah nilai 75 yang merupakan nilai minimum KKM sekolah. Hal tersebut kemungkinan disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang masih didominasi model ceramah dan buku teks tanpa *power point*, kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik, kondisi kelas yang kurang kondusif, dan kurangnya perangkat pembelajaran. Idealnya, selama proses penyampaian materi yang diajarkan secara prosedural menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Rendahnya nilai yang diperoleh peserta didik yang dapat dilihat pada tabel 1.1 mencerminkan bahwa peserta didik masih kurang memahami materi. Sedangkan, pemahaman ini sangat menunjang peserta didik untuk melaksanakan praktikum di bengkel dan untuk materi selanjutnya yang sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat yang lebih kompleks.

Apabila pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik, proses pembelajaran di SMK akan berjalan dengan lancar dan berlangsung secara optimal. Pemanfaatan teknologi informasi untuk memudahkan penyampaian materi melalui sumber dan bahan ajar berbasis digital yang dapat diakses oleh peserta didik kapan pun dan di mana pun berada, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, sangat diperlukan guna memaksimalkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di masa kini.

Karena sebagian besar perilaku peserta didik saat ini dipengaruhi oleh lingkungannya yang didominasi oleh pengaruh kemajuan teknologi informasi, maka teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Oleh karena itu, sangat penting untuk mencari cara baru untuk meningkatkan proses belajar yang dilakukan pendidik dan peserta didik sehingga tertarik untuk mengikuti bersama. Memanfaatkan media belajar berbasis aplikasi *android* untuk memfasilitasi pembelajaran dalam mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Kendaraan Ringan (PKKR) merupakan salah satu inovasinya.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran

Hari Muhammad Fazri, 2023

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENGISIAN IC REGULATOR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

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

Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan (PKKR). Penulis berencana melakukan penelitian dengan judul: **“Penerapan Media Pembelajaran Sistem Pengisian IC Regulator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)”**

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Garut sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran sistem pengisian IC regulator?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Garut sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran sistem pengisian IC regulator.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan bagi pembaca serta bisa menjadi rujukan untuk keperluan yang berhubungan dengan media pembelajaran dan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran PKKR mengenai sistem pengisian IC regulator.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Memberikan inovasi bagi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Sehingga diharapkan peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

b. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam mata pelajaran PKKR mengenai sistem pengisian IC regulator.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini terdiri dari: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi tentang kajian pustaka, teori-teori, dan penelitian yang relevan dengan permasalahan yang diteliti

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang desain penelitian, subjek dan lokasi penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang temuan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, serta implikasi dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian.